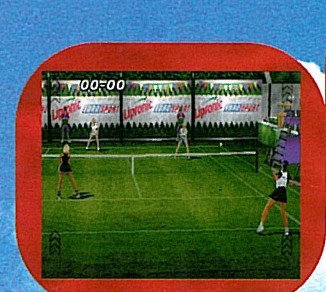


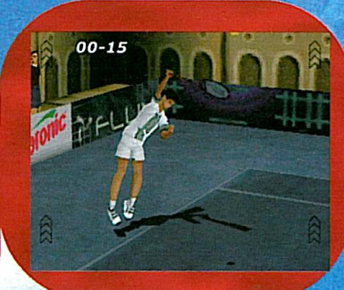
GUÍAS, TRUCOS Y SOLUCIONES PLAYSTATION
PLANET STATION
PLAYSTAT
Nº 5 495 PESETAS
GRATIS
DOBLE PÓSTER GIGANTE
BLOODY ROAR 2
TOMB RAIDER III
GUÍAS
WILD ARMS
APOCALYPSE
NBA LIVE '99
RIVAL SCHOOLS
ANÁLISIS
MEGAMAN LEGENDS
X GAMES PRO BOARDER
RALLY CROSS 2
POPULOUS: EL PRINCIPIO
TIGER WOODS 99
...Y 10 MÁS
PREVIEWS
METAL GEAR SOLID
FINAL FANTASY VIII
MESSIAH
SOUL REAVER
ELEMENTAL GEARBOLT
...Y 13 MÁS
PREVIEW EXCLUSIVO
BLOODY ROAR 2
TODOS LOS PERSONAJES
¡¡GANA!!
10 VOLANTES
RACE 32/64 SHOCK 2
10 JUEGOS
SCARS
99005
8 421174 023497
GUÍAS ÚLTIMAS PARTES DE: CRASH 3 > TOCA 2 > TOMB RAIDER III > HÉRCULES COMPARATIVO VOLANTES
PERIFÉRICOS XPLORER 2 > SHOCK HAMMER > CYBER SHOCK NOTICIAS LOS BICHOS DE DISNEY LLEGAN A ESPAÑA > PIRATERÍA: EL 70% DEL NEGOCIO > EMULADOR DE PLAYSTATION PARA MAC...



Desafía a tus estrellas

- 8 de los mejores jugadores del tenis mundial. M. Chang, J.Novotna, G. Kuerten, R.Kracjicek, M. Philippoussis, A. Coetzer, C. Martinez, J. Bjökmanl.
- 8 pistas diferentes con diferentes superficies de juego.
- Golpes especiales: Dejadas, "Smash" , Revés, Globos, Voleas.
- Movimientos exclusivos: Todos los tenistas tienen 3 movimientos especiales y uno personalizado para cada jugador.
- 3 Modos de juego: Smash Tenis, Arcade y tenis bomba.









"ALL STAR TENNIS´99 Tiene todos los ingredientes necesarios para lograr un gran éxito entre los aficionados".

" Nota de la Versión PlayStation ".

HOBBY CONSOLAS: 91%

Un simulador muy realista pero sumamente jugable a la vez, lo que le convierte en una oferta ineludible para los amantes del deporte de la raqueta.

" Nota de la Versión PlayStation ".







Disponible también en



UBI SOFT S.A.
Edificio Horizon - Ctra. de Rubí, 72-74
08190 Sant Cugat del Vallès (Barcelona)
Tel. 93 544 15 00 - Fax 93 589 56 60
http://www.ubisoft.es





Nº 5 Marzo 1999
Revista mensual de PlayStation publicada por EDITORIAL AURUM, S.L.
Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
Barcelona
Tel.: 93 630 68 82
Fax: 93 652 45 25
E-mail:
planet@intercom.es
ed.aurum@bcn.servicom.es

Bajo licencia en lengua castellana de PowerStation, propiedad de Paragon Publishing Ltd.
© Edición castellana Editorial Aurum, S.L.

Editora: Katharina Stock
Director: Juan Trujillo
Producción: Hans L. Kötz
Administración:
Montse Prieto
Dirección de Arte:
Ibon Zugasti
Jefa de Redacción:
Agnès Felis
Redactor: Víctor Carrera
Maquetación: Álex Ortega
Corresponsal en Madrid e ilustrador: Abraham López
xom@latinmail.com
Traductores: Roberto Alberdi, Carles Sierra
Fotografía: Juan Espantaleón

PUBLICIDAD:
Barcelona: José Bonet, Sandra Araquistain
C/Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
Barcelona
Tel.: 93 630 68 82/93 630 74 06
Fax: 93 652 45 25
E-mail:
ed.aurum@bcn.servicom.es
Madrid: Waterbuk, S.L.
C/Marqués de Urquijo, 26
28008 Madrid

DISTRIBUCIÓN:
Comercial Atheneum, S.A.
Tel. 93 654 40 61
Fax. 93 640 13 43
E-mail:
direc.bcn@atheneum.com
www.atheneum.com

FILMACIÓN Y FOTOMECÁNICA:
Fepsa 93 238 04 37

IMPRESIÓN:
Rotographik - Giesa, Santa Perpètua de la Mogoda
Barcelona
93 415 07 99
Depósito legal: D.L.B 30072-98





906 319 344

— *PlanetStation*, ¿dígame?

— Que mire, que es que yo estoy aquí con el monstruo este en el nivel ese de la puerta de piedra y no se me abre, y yo no sé si es que me falta una llave o qué, pero es que necesito entrar porque llevo muchas horas buscando y estoy *desesperao*, ¿sabe *usté*?

— Tomamos nota: "el monstruo este" en "el nivel ese", ¿correcto?

— ¡*Sastamente*!

— Ya.

— ¿Qué hago entonces?

— Coja la caja de la que ha sacado esa cosa redonda que ha metido en la consola y mire a ver cómo co se llama el juego. Luego relájese, coma algo, salga a respirar aire fresco y, sobre todo, ¡no se deje las llaves!**

Sabemos que hay situaciones fatídicas en la vida de un jugador en las que uno piensa que habría que parar la producción de todo el país para encontrar una solución. Sin embargo, todos somos en el fondo seres razonables y entendemos que las cosas requieren su tiempo, por lo que no nos queda más remedio que... ¡esperar a que salga el siguiente *PlanetStation*!

906 319 344

24 horas al día, 365 días al año

Puedes llamar cualquier día a cualquier hora. Nuestro equipo de tramposos rastrearán cielo y tierra para publicar en próximas ediciones de *PlanetStation* los trucos que nos pidas. Eso sí: ten en cuenta que lo que no existe no lo podemos inventar, así que ¡no nos pidáis un código para dejar a Lara Croft como Dios la trajo al mundo, por favor!

Grábate este número en la neurona:
906 319 344
...o, casi mejor, ten una *Planet* siempre a mano.

Precio llamada: 43 pesetas/minuto festivos y noches, 54 pesetas/minuto laborables por la tarde y 67 pesetas/minuto el resto de horarios. IVA incluido.

SUMARIO









DIRECTORIO DE JUEGOS

Guía para acceder rápidamente a los juegos que aparecen en este número.







SUMARIO



NOTICIAS

A LOS MANDOS DEL RIDGE RACER TYPE 4



Gracias a la tecnología force-feedback, este minivolante opondrá resistencia al giro cuando, por ejemplo, estés doblando una curva muy cerrada. ¡Alucinante!

Hace unas semanas empezó a correr el rumor de que *Ridge Racer Type 4*, cuyo lanzamiento en España está previsto para el mes de abril, se haría el estrecho con la mayoría de mandos que hay en el mercado y sólo funcionaría en modo analógico con un par de escogidos.

Recordemos que el juego se lanza con un controlador específicamente creado para él: el JogCon de Namco, sobre el que publicamos una reseña preliminar en el número 2 de *PlanetStation*. Se trata de un pad para juegos de coches con volante incorporado, por supuesto, y –ahí viene la gran novedad– dotado de realimentación de fuerza o force-feedback.

Pues bien, el fabricante de periféricos Guillemot nos informó a finales de enero de que su Analog Station Shock 2, –analizado en el número 3 de *PlanetStation* y del que sorteamos 10 ejemplares el mismo mes– y los mandos NegCon eran los otros dos únicos tipos de mando con los que se p odría jugar a *Ridge Racer Type 4* en modo analógico, ya que ni siquiera el oficial de Sony sería compatible con él.

Sin embargo, parece que se trata de un entuerto suscitado por los problemas que está habiendo en Japón, donde, efectivamente, la versión del juego que se está distribuyendo sólo permite aprovechar la función de vibración del Dual Shock, pero no la de pad analógico. Según Sony España, nosotros no sufriremos esta limitación porque la versión PAL de *Ridge Racer Type 4* (la que se distribuirá en Europa) será modificada para poseer compatibilidad con todos los mandos analógicos homologados que existen en el mercado. Los textos, por cierto, estarán traducidos al español, entre otros idiomas.

Los cambios de programación que hay que efectuar para subsanar este problema de incompatibilidad no son cualquier cosa, y habrá que esperar para estar seguros de que el tan esperado *Ridge Racer Type 4* (al que, por cierto, no se le puede llamar 'R4' por cuestiones legales) se llevará bien con todos los pads analógicos que corren por España. En todo caso, los que pueden tener la absoluta certeza de que no tendrán que comprarse un mando nuevo son los 10 ganadores de nuestro concurso. ¡Enhorabuena!

FÓRMULA 1 EN PLAYSTATION

Se está forjando un nuevo juego de carreras basado en el FIA Formula One World Championship cuyo lanzamiento está planeado para esta misma primavera en formato para PC y un poco más tarde (hacia el verano) en su versión para PlayStation. Este juego –aún sin título definitivo– está siendo desarrollado por Lankhor, y será editado por la compañía japonesa Video System; a Europa nos llegará a través de Eidos Interactive y su distribuidor en España será, previsiblemente, Proein.

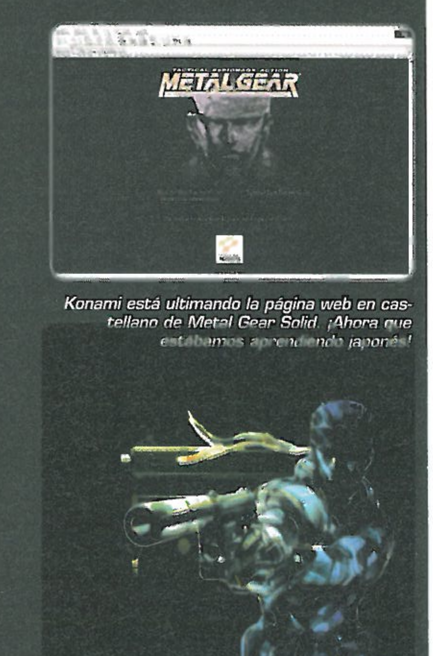
El juego está inspirado en la temporada 1998 del mencionado campeonato, y en él se reproducen –con gran detalle, según Eidos– once equipos con sus respectivos coches, así como 16 circuitos. El juego estará dotado de opciones multijugador y, según su futuro distribuidor, uno de sus atractivos principales serán los ángulos de cámara: se trata de un nuevo sistema de cámara inteligente que permite seguir la acción desde distintos ángulos de una forma suave, y no con cambios bruscos de una perspectiva a otra. Además, parece que las cámaras estarán colocadas en los mismos sitios que en el circuito real.

Eidos afirma que el motor del juego permite ofrecer una experiencia de simulación que va más allá de lo visto hasta el momento, y que las enormes posibilidades en cuanto a configuración no provocan ninguna confusión en el jugador. La licencia oficial del campeonato es una de las bazas en que más confían las empresas que están llevando a cabo el proyecto, que también destacan el comportamiento realista del conductor. El juego incluirá dos modos de juego –arcade y simulación– y tres niveles de dificultad. Pues habrá que verlo, ¿no?

Página web española de METAL GEAR SOLID

El distribuidor en España de *Metal Gear Solid*, Konami, informó a *PlanetStation* de la elaboración de una sede en Internet en español dedicada exclusivamente al juego que promete erigirse en el mejor de todos los tiempos para Play. La mala noticia es que tendremos que esperar un poco más aún, ya que el lanzamiento en nuestro país se ha retrasado ya hasta finales de marzo o principios de abril. Las cosas de palasio van despasio...

Hablando de *Metal Gear Solid*, la sede española de Konami nos ha confirmado que, aparte del juego, se comercializará un disco compacto de audio con 20 piezas musicales de *MGS* por unas 1.700 pesetas. Sin embargo, la gran noticia es que también saldrá a la venta la versión española del *MGS Premium Package* –como la lujosa edición japonesa que analizamos el mes pasado en la sección *En órbita*– por el fantástico precio de ¡13.900 pesetas! Nosotros ya nos hemos reservado uno...



Konami está ultimando la página web en castellano de Metal Gear Solid. ¡Ahora que estábamos aprendiendo japonés!

CUESTIÓN DE FE

El distribuidor europeo Eidos Interactive ha firmado un contrato con la empresa programadora de juegos Mucky Foot para comercializar la secuela de *Urban Chaos* antes de poner a la venta este título (¡eso sí que es tener fe!). El presidente de Eidos Interactive está tan seguro de que *Urban Chaos* será uno de los bombazos del año, que ha decidido apoyar a la futura secuela del juego antes de tener ningún resultado de la primera entrega.

En los 16 meses que Mucky Foot lleva desarrollando la segunda parte todavía no se les ha ocurrido un título lo suficientemente ingenioso para él (*Urban Chaos 2* no les debe de convencer), pero ya tienen muy claro que habrá demanda para la secuela en cuanto *Urban Chaos* se ponga a la venta. A ver si aciertan.

BALANCE DE LA PIRATERÍA EN 1998

La FAP (Federación para la protección de la Propiedad Intelectual) afirma que "la labor judicial y policial mantenida durante varios años ha acorralado a los piratas del vídeo, que abandonan este sector para rapiñar en otros mercados". Se refiere, obviamente, al de los videojuegos. El año 1998 se ha saldado con un perjuicio al sector audiovisual de 3.330 millones de pesetas, lo que representa un 5% del sector; en el caso de los videojuegos, el volumen de piratería asciende a un 70% de los beneficios que genera.

Hay que tener en cuenta que la FAP lleva 14 años trabajando en el mercado del vídeo, mientras que 1998 ha sido el de su estreno en el sector de los videojuegos. A lo largo de este período de tiempo se han practicado más de 150 registros en los que se han incautado de más de 50.000 juegos para PC y 97.000 para consola, un centenar de consolas PlayStation, más de 50 ordenadores con "tostadora" (grabadora de CD) y más de un millar de chips para que las consolas pudieran leer las copias piratas de los juegos. Los autores de estos delitos contra la propiedad intelectual suman entre todos un total de 81 condenas compuestas por penas de entre 3 y 18 meses de prisión.

El secreto está en el precio

Este balance coincide con una un sondeo realizado y publicado por la sede web española sobre juegos Meristation (www.meristation.dirac.es) en su sección "El quiz de la cuestión" acerca del precio de los juegos. La inmensa mayoría de los participantes creen que los juegos cuestan demasiado dinero, y en algún caso no se consideran caros sino directamente "un atraco a cara descubierta". Los consumidores de videojuegos que han contestado a la pregunta de Meristation opinan que no está justificado que estos productos valgan entre 7.000 y 9.000 pesetas, excepto en los escasos ejemplos de juegos muy elaborados, de una gran calidad y durabilidad, como es el caso de Final Fantasy VII. Varios de ellos destacan la aribtrariedad que se refleja en el hecho de que todos los títulos cuesten prácticamente lo mismo y señalan también la escasez de títulos buenos que aparecen.

Por último, casi todos ellos coinciden en afirmar que si el precio de los videjuegos estuviera en torno a las 3.000 pesetas, la extinción de la piratería sería cuestión de tiempo porque los jugadores prefieren tener el juego legal con su carátula y su manual. De este modo, el aumento de las ventas reportaría suficientes beneficios a los editores para cubrir los gastos del desarrollo de los juegos e invertir en nuevos títulos. El mundo sería muy bonito y todos estaríamos contentos, pero de momento no parece que ningún distribuidor tenga intenciones de seguir la política de ventas de Dinamic Multimedia, cuyos juegos rondan las míticas 3.000 pesetas. Lástima que sólo los haya para PC.

JUEGO CON SORPRESA

No sabemos a quién se le ocurrió, pero en Estados Unidos alguien se compró el juego de golf para PlayStation *Tiger Woods 99* y puso el CD en su PC; al hacerlo tuvo una pequeña sorpresita: pudo contemplar en primicia un fragmento algo picante de unos dibujos animados inspirados en *South Park*, una serie televisiva de gran éxito en Estados Unidos que se ha trasladado ya a Nintendo y actualmente está en fase de desarrollo para PC. El clip que se incluyó por error, aparte de ser "ofensivo" (según las autoridades), no estaba autorizado, por lo que la sucursal de Electronic Arts (el distribuidor del juego) en Redwood City tuvo que retirar las 100.000 copias que había en el mercado para evitar que otras personas pudieran disfrutar de la exclusiva.

Para ver el clip había que meter el CD en un PC y abrir un archivo llamado "Zzdummy.dat"; entonces aparecía un clip titulado "El espíritu de la Navidad" en el que Jesucristo y Santa Claus discutían acerca del verdadero sentido de esta celebración. No sabemos qué improperios llegaban a soltar estos dos personajes, pero parece ser que unos padres se quedaron horrorizados ante lo que su tierno hijito acababa de ver (angelito...). Sin embargo, el gran misterio que Electronic Arts está muy interesado en desentrañar es cómo #@! se coló el clip en el CD para PlayStation. Y ya hay quien especula sobre la cantidad de sorpresas que puede haber en otros juegos para Play.

El juego *South Park* para Nintendo 64 fue uno de los líderes de ventas durante las pasadas navidades, y el lanzamiento de la versión para PC está previsto para el próximo mes de marzo. En esta adaptación de la serie televisiva del mismo título, el jugador puede meterse en la piel de varios de los protagonistas del programa. Acclaim ha prometido una versión internacional del juego, pero quizá en España triunfaría más una adaptación de *Menudo es mi padre* o *Hostal Royal Manzanares*, ¿no crees? ¡Ay!, quién pudiera encarnar a El Fary o Lina Morgan...

GANADORES DE LOS CONCURSOS DEL Nº 3 DE PLANETSTATION

Concurso *Tomb Raider III*

Con que se la ve a toda ella, ¿eh? ¡Pues no! Los polígonos que estrena Lara Croft en su último juego son las orejas. Si ya lo decíamos en el análisis... Los ganadores son:

Manuel Trillo Paredes (Madrid)
José Castelao Quintana (Gijón)
Patricia Giménez Sedeño (Blanes, Gerona)
Mikel Santiago Astorgiga (Algorta, Getxo, Vizcaya)
José Martínez García (Alcantarilla, Murcia)
Pablo Alvarado Blasco (Madrid)
Jorge Pérez García (Sevilla)
Manuel Cruz Gómez (Mollet del Vallès, Barcelona)
Daniel López Jara (Guardamar de Segura, Alicante)
Fco. Manuel Gutiérrez Barrachina (Jaén)

Concurso Analog Station Shock 2:

¿El diminutivo de Guillermo Tell, tíos? ¿Una guillotina para cortar rábanos? ¡Va, hombre! Un guillemot es un pájaro, hombre. ¡Un controlador de regalo para diez de los que han acertado!

Cristóbal Amate Contreras (Aguadulce, Almería)
Raúl Gallego Molina (Tossa de Mar, Gerona)
Gabriel Calvo Martínez (Madrid)
Pau Ibarzabal Ferrer (Girona)
Flavio Miguel Henríquez Roque (Las Palmas de G. C.)
Roque Herrero Escobar (Badajoz)
Antonio Izquierdo López (El Prat de Llob., Barcelona)
José Antonio Pérez Pérez (Zaragoza)
Sergio Álvarez de la Cal (Ponferrada, León)
Diego Martín Moreno (Collado Villalba, Madrid)

Concurso *Los 10 mejores juegos*

Se llevan una tarjeta de memoria de 4 MB, una gorra y una camiseta de *PlanetStation* estos tres afortunados:

Germán Aragón Pérez (El Pto. de StaMª Valdelagrana)
Ismael Martí Llebania (Riudoms, Tarragona)
Iván Bermejo Gutiérrez (Sabadell)

ránkings

los 10 mejores juegos de la historia PSX

1.Gran Turismo
2.Tekken 3
3.Final Fantasy VII
4.Resident Evil 2
5.Colin McRae Rally
6.Medievil
7.Tomb Raider II
8.Tomb Raider III
9.Alundra
10.Spyro the Dragon

¡VOTA!

Envíanos tu ránking a:
PlanetStation - Ediciones Aurum
Concurso "Los 10 mejores juegos"
C/Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
E-mail: planet@intercom.es
Fax nº: 93 652 45 25

¡Hay regalos cada mes!

los 10 juegos más vendidos

En CentroMail
Tel. 902 17 18 19

PSX
1. FIFA '99
2.Tomb Raider III
3.Crash 3: Warped
4.Crash Bandicoot (P)
5.Mickey's WA (P)
6.Colin McRae Rally
7.Tekken 2 (P)
8.NBA Live '99
9.Resident Evil (P)
10.Gran Turismo

N64
1.Zelda 64
2.Turok 2
3.Star Wars: RS
4.V-Rally '99
5.1080º Snowboarding
6.Quake 64
7.F-1 WGP
8.Copa Mundo: F '98
9.Mission: Impossible
10.Golden Eye 007

PC
1.PC Futbol 7.0
2.FIFA '99
3.Baldur's Gate
4.Tomb Raider III
5.Toyland Racing
6.NBA Live '99
7.Half-life
8.Pack Multiaction '99
9.Blade Runner
10.Grim Fandango



SATÉLITE USA

Nuestra corresponsal en la tierra de la libertad (ja, ja, ja), Cat Bucannon, sigue utilizando sus contactos para mandarnos unas cuantas exclusivas cada mes. Off the record nos cuenta que, además, se lo pasa muy bien haciendo su trabajo.


Paperboy contraataca

Midway empieza a utilizar la licencia de Atari que adquirió con el desarrollo de una actualización 3D del clásico arcade ***Paperboy***. El afortunado desarrollador que se hace cargo del proyecto es Voltage Software pero, según Midway, la versión PlayStation está muy verde todavía; la más avanzada es la de Nintendo 64. *Paperboy* no estará completo hasta bien entrado el año. Seguiremos practicando con *BMX stunts* hasta entonces.



Los chicos de Capcom están listos para rendirle pleitesía al beat'em-up en *scroll* lateral *Final Fight* llevándolo al reino de las 3D. El primer cambio se percibe en el título: ahora se llamará *Final Fight Revenge* (de momento sólo existe una versión arcade del mismo). Habrá 10 personajes y conservará muchos de los elementos de la jugabilidad del original. Vuelven Cody, Guy y Hagar con movimientos especiales y potentes.


Final Fight Revenge: la "vengansa"



MSH Vs SF: secuelas con siglas

Los poderosos personajes de *Marvel Superheroes Vs Street Fighter* está completo en un 90%, y no le falta nada de lo que se puede esperar de unos profesionales como Capcom. Entre los modos habrá uno de entrenamientos, uno de *versus* y uno llamado 'Cross-over'. En el menú, dos nuevas opciones: 'Hero Battle' (en la que tienes que enfrentarte a los personajes que no has escogido para luchar) y 'Gallery'. Seguiremos informando.



Últimamente nos llegan muchas cosas raras de Japón, y entre ellas se encuentra un juego llamado *Guardian Crusade*, distribuido en Estados Unidos por Activision. Se trata de una aventura protagonizada por un joven caballero y su monstruoso animal doméstico. La misión consiste en cuidar del monstruo como si se tratara de una mascota virtual, lo que significa que hay que alimentarlo y entrenarlo. Entonces podrás mandarlo a pelear y hacer que se transforme en otras criaturas de combate. ¡Vaya bicho raro!


Guardian Crusade: monstruoso

LOS BICHOS DE DISNEY Y

EL PASADO DÍA 5 DE FEBRERO SE

Asistimos al pase de prensa de la nueva película de Disney, *Bichos. Una aventura en miniatura* (*A Bug's Life*). Los creadores son los mismos de la aclamada *Toy Story*, Pixar Animation Studios, y el director es John *'dos Oscars'* Lasseter.

¿Alguien ve los programas de cotilleo que echan después de comer? Pues esta peli es todo lo contrario: imaginación, aventuras, emoción, personajes entrañables y divertidos, sentido del humor inteligente, buenísimos efectos especiales y un guión redondo rematado por un doblaje brillante. Esta vez, Disney incluso ha prescindido del numerito musical de costumbre.

No pudimos evitar las comparaciones y nos pasamos media película intentando comparar *Bichos* y *Hormigaz* (la que DreamWorks estrenó hace unos meses). Por suerte, justo en el momento en que la trama empieza a ponerse realmente emocionante llegamos a la conclusión de que se trata de dos filmes totalmente distintos realizados a partir de motivaciones muy diferentes (a pesar de las acusaciones de espionaje empresarial cruzaron las dos productoras). *Bichos* es un peliculón con algunos puntos increíblemente mordaces y alguna sorpresa...

Su director, John Lasseter, nos desveló algunos de los entresijos de la creación de una película realizada íntegramente por ordenador, alguno de cuyos fotogramas ha llegado a requerir 80 horas de trabajo. Para *Bichos* se han confeccionado nuevas aplicaciones informáticas y todos los elementos de cada escena están animados de manera independiente. John asegura que no hay dos hormigas iguales en toda la cinta. No en vano los ordenadores empleados son 12 veces más potentes que los que se usaron en *Toy Story*.

Lasseter desveló una de esas cifras que tanto les gustan a los americanos: si pusiéramos los ¡27.000 bocetos! empleados en la construcción de los personajes de *Bichos* uno detrás del otro llegaríamos a ascender a la cumbre del Everest. A nosotros, llenar el Everest de bocetos nos parece una idea más bien absurda, pero alguien que en una rueda de prensa se pone una camisa como la que llevaba


No te asustes: te miran con esta cara porque, para ellos, eres traslúcido.

JUEGOS PSX EN EL MAC

En la feria Macworld Expo, celebrada en enero, Connectix Corporation anunció un programa llamado Virtual Game Station (VGS) que emula la PlayStation en los iMacs (ver *PlanetStation* nº 1) y los Power Macintosh G3. Los *maqueros* siempre se han quejado de la escasez de juegos para su máquina, por lo que esta noticia podría hacer que a partir de ahora estuvieran todavía más orgullosos de sus ordenadores. Entre los 80 títulos (de los más de 500 que hay para Play) a los que pueden jugar de momento se encuentran algunos tan apetitosos como *Metal Gear Solid, Final Fantasy VII, Tekken, Medievil y Abe's Exoddus.* El software VGS cuesta 49 dólares (unas 7.500 pesetas) y no cuenta con licencia ni ningún apoyo de Sony. Esto ya ha dado lugar a problemas legales: Sony ha anunciado que interpondrá un pleito contra Connectix. La empresa pensaba que esto no pasaría porque, según decían, el emulador VGS contribuye a incrementar el número de usuarios de PSX. ¡Qué listos!

LASSETER YA ESTÁN AQUÍ

ESTRENÓ LA PELÍCULA EN ESPAÑA

el señor Lasseter sólo puede ser un genio.

También dijo cosas interesantes: "Lo más importante para nosotros no son los ordenadores, sino la historia. Somos creadores de dibujos animados, contadores de historias. Los ordenadores son sólo una herramienta al servicio del argumento y el guión. Dedicamos muchas horas a la observación; construimos microcámaras especiales y encontramos cosas que nos inspiraron mucho. Una de ellas es que desde el punto de vista de los insectos casi todos los materiales son traslúcidos, y esto provoca una luz muy especial y mágica que nosotros intentamos reproducir con los ordenadores." Para terminar, John nos habló del próximo proyecto de Pixar, *Toy Story II* ("es como volver a trabajar con viejos amigos") y nos confesó que a su hijo le apasiona la videoconsola y se llevó un ejemplar de la *Planet* debajo del brazo. Incluso alguna mirada perdida fue a parar a nuestro cómic, o sea que tal vez algún día 27.000 bocetos de Zao conquisten el Everest.

CINE INTERACTIVO EN LAS CONSOLAS

Uno de los tres periodistas privilegiados que consiguió colar una pregunta para el señor Lasseter tras la rueda de prensa fue el de *PlanetStation*, o sea que ahí va:

PlanetStation: ¿Alcanzarán los videojuegos la calidad gráfica de las películas de animación por ordenador o, por el contrario, las películas dispondrán de la interactividad de los juegos?

John Lasseter: En Pixar siempre se están proponiendo cosas que en un principio los ordenadores no son capaces de hacer, el "más difícil todavía" en cada momento. El objetivo es ofrecer mayor credibilidad al tiempo que aumentamos el preciosismo gráfico, la espectacularidad de las imágenes. Es un concepto contrapuesto al del videojuego, donde lo que prima es la capacidad de respuesta, la jugabilidad, que haya la menor demora posible entre la orden y la respuesta en el juego. Y eso exige forzosamente cierto grado de sencillez en los gráficos. Por otro lado, la interactividad en la narrativa es un concepto que necesita una relación personal, de tú a tú, entre el artista y el espectador. No se me ocurre cómo 500 espectadores pueden decidir en una sala de cine el rumbo de los acontecimientos; sería un completo caos.

Resumiendo, *míster* Lasseter vino a decir algo así como "zapatero, a tus zapatos".

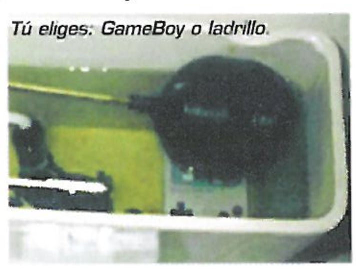


John aprecia lo bueno.



UNA GAMEBOY EN EL WC

"Pon una Gameboy en tu lavabo". Con este título 'informa' la sede web The Video Game Humor Home Page (http://gamehumor.vsni.com) acerca de un supuesto estudio que recomienda meter una Gameboy en la cisterna del lavabo para ahorrar agua cada vez que se tira de la cadena.. Sin embargo, el carácter científico de dicho estudio no está nada claro y, de hecho, parece haber muchos más partidarios del tradicional método del ladrillo. Que quede claro que no nos hacemos responsables del método. Las reclamaciones, a The Video Game Humor Home Page.



Tú eliges: GameBoy o ladrillo.

SATÉLITE JAPÓN

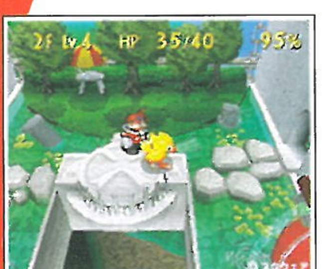
Noticias procedentes de la cuna de PlayStation

Entre esta multitud, rodeado de rascacielos y luces de neón, se encuentra nuestro corresponsal en tierras niponas, Shintaro Kanaoya. No se le escapa nada y nos cuenta lo más interesante.

En las oficinas de ASCII se está ultimando una nueva aventura 3D llamada *Galerians* cuyo lanzamiento está previsto para el mes de marzo. Sus gráficos recuerdan a los de *Resident Evil 2*: fondos generados por ordenador y personajes en tres dimensiones. Está ambientado en el futuro y gira entorno a una batalla a muerte contra un superordenador. Los protagonistas son unas psiques llamadas Leon y Lila. Suena raro, ¿no?



Galerians: ¿RE futurista?

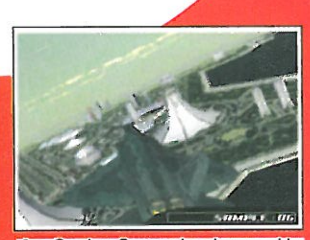


Chocobo's Mysterious Dungeons 2



Square ha sacado por fin al mercado su *Chocobo's Mysterious Dungeons 2*. En esta entrega el jugador puede convocar a bestias guardianas y lanzar botellas vacías contra enemigos para convertirlos en diferentes hierbas y medicinas. El juego incluye un disco de datos llamado *Mysterious Data Disk Vol 2* que contiene demos de *Saga Frontier 2*, *IS Internal Section*, *Chocobo Racing* y *Cyberborg*. Pues habrá que echarle un vistazo, digo yo.

Namco ha anunciado oficialmente el lanzamiento de *Ace Combat 3*. La esencia del juego es básicamente la misma que en la entrega anterior, sólo que ahora los combates son ahora más realistas y los gráficos han mejorado un montón. La historia está ambientada, una vez más, en el futuro, y el enemigo es todavía todo un misterio para nosotros. Se podrá elegir entre una gran variedad de aviones, incluyendo los creados por Namco.



Ace Combat 3: enemigo desconocido



Este stick vibrrrrra.

Coincidiendo con el lanzamiento de *Street Fighter Zero 3* (en Europa *SF* "Alpha"), ASCII ha sacado un joystick diseñado específicamente para este juego. Se trata de un cacharro enorme de estilo arcade con una base pesada y ocho botones de combate. Incorpora tecnología Dual Shock para que los jugadores sientan los golpes de la forma más realista posible. En Japón cuesta 7.800 yenes (unas 2.250 pesetas), pero si lo buscas de importación, prepara la cartera.



TRUCOS ULTIMA HORA

Algunos de estos trucos han llegado a *PlanetStation* en el último momento, así que no nos maldigas si no te funciona porque estás avisado: no los hemos podido comprobar.

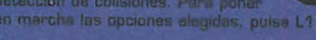
ASTEROIDS

PEDRADA ESPACIAL

Activision ha remozado su juego clásico de las máquinas arcade para la versión PlayStation, pero a los fans del original les gustará tener estos códigos.

Nave Excalibur
En la pantalla de título ('Press Start'), mantén pulsado Select y aprieta ▲, ● x2, ▲, ■, ●, ■.

Seleccionar nivel
En la pantalla de título mantén apretado Select mientras pulsas ■, ▲, ●, ▲ x2, ■, ●. Durante la partida, mantén pulsado Select y aprieta Start para activar el menú de selección de nivel. Selecciona nivel y zona con las direcciones y activa/desactiva la detección de colisiones. Para poner en marcha las opciones elegidas, pulsa L1.



Asteroids clásico
En la pantalla de título, mantén pulsado Select y aprieta ● x3, ▲, ■ x2, ●. El menú principal presentará ahora la opción 'Classic asteroids' en la parte inferior de la pantalla. Selecciónala para jugar al *Asteroids* original con gráficos vectoriales en blanco y negro. Este modo de juego tiene incluso sus propios trucos: pausa la partida y haz lo siguiente:

Vida extra ↑, ↓, ←, →, ●, ■, ×, ▲
99 vidas ↑, ×, ↓, ▲, ←, ■, →, ●
Invencible ↓ x2, ↑ x2, ●, ■, ▲ x2

F1 '98

A LA PARRILLA
Pon el turbo y prepárate para flipar con estos códigos.

Trucos
En la pantalla de selección de piloto y equipo, pulsa ● para ver las opciones y selecciona la de editar el nombre del piloto. Introduce estos seudónimos y descubrirás dos circuitos secretos:

Cheesy_Poofs Stunt Course
Go_Cows Roman Forum
(Nota: '_' = espacio)

Pole position fácil
Para este truco tienes que jugar con David Coulthard en modo de campeonato. Al llegar al gran premio de Inglaterra (en Silverstone), comienza en la sesión de entrenamiento 1, luego abandónala y comienza directamente la carrera. Automáticamente saldrás en primera posición de la parrilla.



NASCAR '99

DEPRISA, DEPRISA

Un truco rarillo para este juego de carreras de Electronic Arts.

Pegotes
1. Entra en pausa durante una carrera y ve a la pantalla de estadísticas. Si aprietas L1 + L2 + R1 + R2 exactamente al mismo tiempo, oirás un motor.
2. Vuelve a la carrera y aprieta ▲ para disparar pegotes de pintura a tus rivales.



C&C RETALIATION

ARRASA CON TODO

Uno de nuestros expertos en estrategia ha descubierto este extraño fenómeno.

Area 51?
Si juegas una partida Skirmish o Link-Up en el mapa 51, todas tus unidades cambiarán y tendrán capacidades diferentes.

POOL HUSTLER

PALOS Y BOLAS

Al parecer, existe una cosa llamada 'Bowlliards' que es un juego de billar en el que se emplea un sistema de puntuación como el de los bolos... o algo así. Conseguirás entrar en él con este truco:

Modo Bowlliards
Aprieta ↑, ↑, ↓, ↓, ▲, ▲, ×, ×, ←, →, ■, ● en la pantalla de títulos y oirás un "Cli-Clinnsgggsssss". Luego podrás seleccionar Bowliards en el menú principal.

PEQUEÑOS GUERREROS

GRANDES TRAMPOSOS

Al rico truco. Si os portáis bien, pronto os daremos los passwords.

Todas las armas
Introduce el password ▲, ▲, ●, ●, ●, ×, ■, ×

Invencible
Introduce el password ●, ●, ▲, ▲, ●, ×, ■.

APOCALYPSE

EL ACABÓSE

Salud al máximo
Pausa el juego durante una partida, mantén pulsado el botón L1 y presiona ×, ▲, ●. Al igual que sucede con los demás trucos, el texto hará una especie de flash y oirás un ruido como si se cargara un arma.



Vidas infinitas
Pausa el juego, mantén L1 y presiona ▲, ●, ×, ■.

Punto de control
Continúa la partida después de perder una vida. Pausa, mantén L1 y aprieta ■, ●, ×. Ahora podrás seleccionar la opción 'Skip To Restart' para empezar donde la palmaste.

Coordenadas en pantalla
Pausa el juego, mantén L1 y aprieta ↓, ↓, ▲.

ISS PRO '98

SUPERESTRELLAS

Al fin hemos encontrado un truco para esta maravilla futbolística de Konami.

Equipo clásico de estrellas
Resalta la opción 'Exhibition' en la pantalla 'Mode Select' y aprieta rápidamente ↑ x2, ↓ x2, ←, →, ←, →, ●, ×. Unos aplausos confirmarán que el código ha funcionado. En la pantalla de selección de equipo mantén pulsados L1 +R1 para que aparezca 'Classic All Stars', y pulsa × para seleccionarlo. El equipo tiene las estadísticas al máximo e incluye cracks históricos como Banks y Beckenbauer, aunque con los nombres alterados "marca de la casa". Nota: si vuelves a la pantalla Mode Select, tendrás que introducir el código de nuevo.





LOS PEORES TRUCOS

NOTA PARA LOS LECTORES MENOS AVENTAJADOS: ESTOS TRUCOS NO FUNCIONAN O TIENEN EFECTOS INDESEABLES

Mes tras mes observamos como más de un avieso lector intenta colarnos alguna chufa truquera para que nuestra revista la publique como cierta y pierda todo vestigio de honorabilidad. Estáis avisados: los listillos serán lapidados públicamente en esta sección.

1

¿Sabes cómo conseguir todos los carnets del *Gran Turismo*? Muy sencillo. Coge el A-Internacional, por ejemplo, quédate parado en cualquier prueba con el coche durante más de siete minutos y da cinco vueltas ¡AL REVÉS! Tendrás todo oro en cada carnet que hagas esto. Nadie, absolutamente nadie, sabía de la existencia de este truco que sólo un lector llamado Luis ha logrado descubrir. Venga Luisito, ya puestos anímate y envíanos la fórmula exacta para convertir el plomo en oro ¡No te jiba el colega!

2

En el juego *Tenchu*, presiona R1, L1, L2, ←, →, R1 y Select en la pantalla de selección de personaje. Ahora tendrás diez nuevos personajes con los que jugar. 10 + 2 = ¡12 personajes! Más que suficiente para crear el Tenchu Fútbol Club e inscribirlo en la liga de las estrellas. Este patético truco lo encontramos en una página web. En la versión PAL el truño, perdón, el truco es más ineficaz que Infobirria Puff (como la llama Forges), pero no sabemos si funcionará en la edición japonesa. Nosotros no podemos vivir con la duda, así que ¡nos vamos a Hong Kong!

3

Escoge la opción de carrera sencilla en *TOCA 2* e introduce como nombre 'CM Ford'. Podrás jugar con un Ford Mondeo. Este truco, a diferencia de otros, funciona. ¿Cuál es el problema entonces? Pues que el Ford Mondeo es seleccionable sin ningún tipo de artimaña ni código especial. Así pues, el truco no sólo no nos da ningún coche nuevo, sino que encima no nos deja elegir ninguno de los otros siete vehículos disponibles. ¡Bien hecho, Codemasters! ¿Cómo superaréis esto? ¿Facilitando un código con el que sólo se pueda competir en un circuito?

4

Si consigues acabar *Bust A Groove* 50 veces seguidas en el modo de máxima dificultad sin grabar, Frida y Strike se convertirán en Manolo Escobar e Isabel Pantoja, respectivamente, y bailarán un *zapateao*.
Las cosas claras: con lo difícil que es *Bust A Groove*, la comprobación de este truco –que, por otra parte, echa un tufillo a falso que tira p'atrás– la van a hacer el majete que se lo haya inventado y su señor padre.

5

En *GoldenEye 007* aprieta ▲ y × durante la secuencia de introducción y tu PlayStation te enseñará un vídeo-demo del futuro juego *Tomorrow Never Dies*. El autor de esta falsedad no conseguiría engañar ni a un niño de dos años: ¿cómo piensas meter en tu Play el cartucho de Nintendo 64, pedazo de bruto? (Nosotros lo hemos intentado y ES IMPOSIBLE). ¡Hala, a tomar viento!

¿Has descubierto algún truco que no funciona? ¿Ha llegado a tus oídos algún código que tenga efectos indeseables? Si es así, llámanos, escríbenos una carta o envíanos un correo electrónico a:

906 319 344

Precio llamada: 43 pesetas/minuto festivos y noches, 54 pesetas/minuto laborables por la tarde y 67 pesetas/minuto el resto de horarios. IVA incluido.

c/Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
planet@intercom.es

Cuenta atrás psx

novedades bombazos lo que vendrá novedades bombazos lo que vendrá

Furia Salvaje
BLOODY ROAR 2

Editor: Hudson
Distribuidor: Virgin
Disponible: Abril

Tras la llegada de *Tekken 3* parecía que ningún juego sería capaz de hacerle sombra. Eso pensábamos nosotros hasta que llegó a nuestra Redacción este extraordinario *Bloody Roar 2*. Técnicamente impecable y con una jugabilidad a prueba de bombas, este juego promete ser una de las grandes sorpresas de la temporada. Pero vayamos por partes.

Pese a no ser una superproducción, la primera parte (*Bloody Roar*) cautivó el año pasado a los aficionados a la lucha por su más que correcta representación gráfica, su salvajismo y su originalidad. Para los que se perdieron este gran juego, hay que recordar que los luchadores se podían transformar en mitad de la lucha en unos seres medio animales y medio humanos que no se cortaban un pelo a la hora de hacer correr la sangre (del adversario, concretamente).

Pues bien, aunque parezca mentira, en *Bloody Roar 2* todo ha sido mejorado hasta cotas que sólo juegos como *Tekken 3* han logrado alcanzar. Los programadores han conseguido suavizar los polígonos y texturas, la definición de los gráficos es mejor, han hecho a los personajes más sólidos y, por si fuera poco, parece que el motor 3D que mueve el juego es incluso más fluido. Toda una proeza. Eso sí: el factor sangriento del juego parece haber decrecido notablemente, cosa que agradará a unos y fastidiará a otros.

El juego incluye, además, a nuevos luchadores que son verdaderamente sorprendentes. Entre los más destacados encontramos al hombre-insecto Stun, al camaleón Busuzima y a la mujer-murciélago Jenny (una piba dotada de un muy buen par de... alas). Por supuesto, no faltan los viejos clásicos como Long, Alice y el licántropo Yugo.

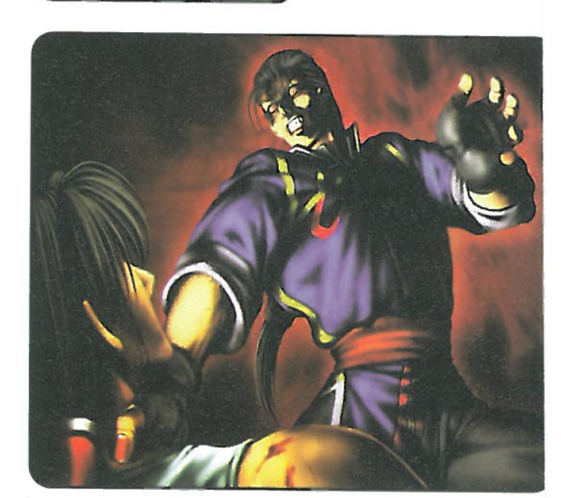
Pero donde el juego verdaderamente se sale es en el apartado de la jugabilidad. Muy pocos títulos transmiten tan bien como éste la sensación de estar jugando con una recreativa. Realmente veloz (esperemos que esta virtud se mantenga en la versión PAL), el juego consigue transmitir al 100% la sensación de estar repartiendo leña, sobre todo si conectamos las vibraciones del Dual Shock. Eso por no hablar de la ingente cantidad de combinaciones de golpes que están a nuestra disposición, incluidos unos nuevos y espectaculares supercombos en los que el luchador reparte tranquilamente una docena de mamporros mientras el fondo de pantalla se oscurece con un efecto verdaderamente espectacular. Pura adrenalina en forma de juego.

Otro aspecto que cabe destacar es que se ha incluido un nuevo modo de juego llamado 'Story' plagado de pantallas de transición entre combates en el que los luchadores no paran de dialogar entre ellos. También se han mejorado la presentación y las secuencias de vídeo respecto al primer *Bloody Roar*, aunque en este aspecto sigue quedando bastante por debajo de *Tekken 3*.

Por todos estos motivos, esperamos impacientes la publicación de este mágico beat'em-up en el mercado europeo. Mientras tanto, nos iremos calentando entre nosotros.



¡¿Pero esto qué clase de perversión es?!



Los personajes se transforman en bestias salvajes en medio del combate.



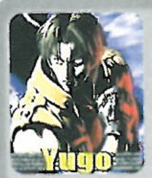
acceso directo



¡qué bestias!

En principio hay nueve personajes seleccionables en el juego, además del jefazo final. Cada uno tiene su propio estilo de lucha y, evidentemente, su propia transformación en bestia. Pese a que todos son muy divertidos, a primera vista nos parece que con ciertos individuos resulta más fácil pasarse el juego que con otros. Toma nota de las principales características de cada uno.

los viejos conocidos



EL LOBO

Éste es el protagonista principal del juego y es un personaje muy equilibrado, tal como mandan los cánones. Padece licantropía, por lo que suele ser el personaje favorito de los fans de las películas de terror de baja estofa. Pide a gritos la esponsorización de una famosa marca de turrones.



EL TIGRE

Un personaje recomendable tanto para expertos como para novatos, aunque no es el mejor del juego. Hemos descubierto en el modo 'Story' del juego a un tipo llamado Shenlong que parece su alter ego maligno. Ambos tienen más o menos los mismos movimientos, aunque Shenlong es mucho más rapido y eficaz.

EL CONEJO

No te dejes engañar por su bondadosa apariencia: Alice te puede dejar K.O. en menos que canta un gallo. Su principal arma es la rapidez propia de todo conejo (con perdón), aunque también se ha especializado en sacar de quicio al jugador con sus estridentes gritillos.



EL BESTIA

La niña que hacía las funciones de jefe final en el primer *Bloody Roar* es en esta entrega un personaje seleccionable. Ahora tiene unos años más pero, lamentablemente, su transformación en bestia resulta bastante decepcionante si la comparamos con el imponente aspecto que exhibía en los viejos tiempos.



EL LEÓN

Ya que Uriko ha sido degradada y convertida en un personaje de lo más vulgar, los programadores han decidido ascender a Gado, que ha pasado a ser el *final boss* del juego. Como era de esperar, el león está a la altura de las circunstancias y ahora tiene más peligro que una sesión de 24 horas del programa *Furor*.

los nuevos fichajes



EL INSECTO

Stun está tan identificado con su alter ego bestial que, incluso cuando no está transformado, parece sacado de la película *La Mosca*. Tiene un aspecto impresionante y una gran contundencia, pero su lentitud lo hace poco recomendable para los menos experimentados.



EL LEOPARDO

Esta nueva cara hace justicia a la agilidad felina del leopardo. Sin ser la más rápida del juego, tiene un punto de velocidad que les puede interesar a quienes piensan que Long o Yugo no responden a las expectativas. Eso por no hablar de su peinado a lo Son Goku, que asusta hasta al más machote.



EL TOPO

No, no es ningún error. Aunque en el primer juego ya aparecía un Bakuryu que se convertía en topo, éste es un personaje nuevo con bastantes menos lustros (suponemos que es su hijo). Hemos salido ganando con el cambio, ya que el nuevo Bakuryu es rápido como el rayo y muy fácil de manejar. La mejor opción para novatos.



EL CAMALEÓN

Busuzima es demasiado lento para estar al nivel de sus compañeros, pero es divertido como pocos. Tras sus chanclas de guiri playero, sus lamentables andares y su cara de tontaina se oculta una de las transformaciones más originales: la del camaleón. Su movimiento para volverse invisible es uno de los más sorprendentes del juego.

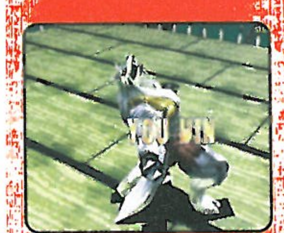


EL MURCIÉLAGO

El escultural cuerpo de Jenny es la constatación definitiva de que con *BR 2* los gráficos de PlayStation han alcanzado un nuevo nivel. Su principal arma consiste en distraer la atención del jugador a caderazo limpio para despacharle inmediatamente con un combo. Intenta que no se te caiga la baba sobre el Dual Shock, no vaya a ser que provoques un cortocircuito.



— Lo primero que debes aprender es a peinarte el tupé.



¡Estarás contento, eh! Noche de luna llena y, encima, ¡has ganado!




Éste está a punto de perder las chanclas, pobre chaval.



Con tanto efecto de luz, lo mejor es cubrirse los ojos.



¡Hala, a la luna con Pedro Duque y el abuelo!



— ¡Te voy a poner verde, so camaleón!

SILENT HILL

Noche de terror

Editor: **Konami**
Distribuidor: **Konami**
Disponible: **Verano**

Hace un par de meses, en el número 3 de *PlanetStation*, publicamos un primer *preview* de este título, y la expectación que despertó se ha demostrado con las cartas que hemos recibido de algunos lectores reclamando más información al respecto. Es lógico, ya que presentarlo como un juego capaz de plantarle cara –e incluso destronar– a la serie *Resident Evil* no es cualquier cosa. En aquella ocasión anunciamos el lanzamiento de *Silent Hill* para el mes de febrero; ahora puntualizamos: el 23-F (¡ya hemos dicho que es un juego de terror!) está previsto que salga a la venta en Estados Unidos, pero en España no es probable que vea la luz hasta el próximo junio.

Pon los antiniebla, Manolín.

Me recuerda a la del Wonder-bra...

En todo caso, aquí tienes unas capturillas más y algunos datos: el juego combina elementos de puzzle y acción en un mundo encantado de misterio, demonios y oscuridad. Una oscuridad que se alterna con la niebla para poder generar los polígonos en tiempo real (recordemos que los gráficos son 3D y no hay nada prerrenderizado). Los efectos de luz y sonido también están muy currados y no hay diálogos orales, sino que son todo textos en pantalla. Por último, las secuencias de vídeo también prometen ser increíbles, y to0do ello tiene una clara finalidad: que llames a ¡mamááááá!



Suerte que siempre salgo a bajar la basura con una linterna.

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

Desenfunda los ajos, forastero

Editor: **Eidos**
Distribuidor: **Proein**
Disponible: **Marzo en UK**

Todo indica que se avecina un título épico sobre nuestra gris. Su antecesor, *Blood Omen: Legacy of Kain*, dejó ya bastante buen sabor de boca, pero ahora Crystal Dynamics se ha lucido mucho más. Básicamente, la mejora más significativa de *Legacy of Kain: Soul Reaver* sobre la primera parte son sus impresionantes gráficos; todo lo demás –historia, jugabilidad, diálogos, etc.– estaba ya muy bien resuelto en *Blood Omen*.

Soul Reaver es una aventura en tercera persona estilo *Tomb Raider* en la que encarnas a un vampiro llamado Raziel que tiene la "mala suerte" de ser un alumno demasiado aventajado del gran líder Lord Kain, un ambicioso vampiro dispuesto a conquistar el mundo a partir de las ruinas de Nosgoth (el mítico lugar en el que transcurría el primer juego). En principio tu misión a las órdenes de Kain consiste en ir haciendo acopio de almas ("Soul Reaver" significa literalmente "arrancador de almas") para crear un ejército de vampiros.

Estos planes, que durante siglos han avanzado según lo previsto, se truncan un buen día cuando Raziel se avanza a su jefe y le salen antes que a nadie las dos alas que llevarán a su clan de vampiros a un estadio superior de su evolución. A Kain, que lógicamente tendría que haber sido el primer agraciado, le coge una rabieta de padre y muy señor mío y, para que no le quites el liderato, te manda para el resto de la eternidad a un pozo sin fondo.

Pero el muy envidioso no se sale con la suya, ya que mientras caes, oyes una voz que retumba –la de 'The Elder'– y que te ofrece la oportunidad de volver a la superficie para reclamar tus derechos como líder de Nosgoth. ¡Buena idea!

Impresionante, amiguete

Tu personaje puede alternar entre dos modos de realidad: los planos 'Materiales' y los 'Espectrales'. La geometría, texturas y luces que se observan en cada modo varían en tiempo real de una forma muy lograda y con unos gráficos impresionantes. Por una parte, la arquitectura de los escenarios está muy elaborada y los escenarios son muy realistas; por otra, el juego está renderizado a una resolución de 512 x 240 píxels, por lo que resulta muy fluido y cinemático.

Además, la tecnología de carga continua de datos ('streaming technology') permite que no haya que esperar entre un escenario y otro, ya que la carga se produce mientras se pasa de una zona a otra. Así, no hay niveles estrictamente separados sino que todo es como un grandioso nivel en el que las 16 áreas temáticas y los diversos ambientes están interconectados. En el centro hay un mundo subterráneo que es un lago enorme que comunica con todas las zonas.

A través de los diferentes escenarios van apareciendo los cinco clanes de vampiros: los Skinners, los Aluka, los Ears, los Ronin y los Slaugh, cada uno de los cuales habita entornos distintos y emplea patrones de ataque particulares. Los Slaugh, por ejemplo, son unos gallinas que sólo agreden cuando van en grupo, mientras que los Skinners tienen una repugnante característica extra: como tienen que mudar la piel de vez en cuando, no sólo necesitan chuparles la sangre a sus víctimas sino que además tienen que despellejarlas. Raziel deberá enfrentarse al líder de cada clan y a distintos enemigos humanos.

La exploración de este mundo peculiar resulta muy grata porque tu personaje está muy bien animado, dispone de muchos movimientos e interactúa con el entorno de una forma muy fluida. La interfaz de combate también es innovadora: manteniendo uno de los botones L o R, Raziel puede fijar su objetivo en un enemigo y rodearlo como quiera. Entonces tienes que empuñar el arma que tienes por defecto –el arrancador de armas 'Soul Reaver'– o una de las muchas otras que puedes encontrarte por el camino (antorchas, lanzas...) e ir a robar el alma de cualquiera de los 20 tipos diferentes de enemigos. Tus primeros objetivos son los vampiros de Nosgoth, pero luego vas conociendo a todos los demás. Cada clan posee vampiros en diferentes estadios de evolución: los hay novatillos, adultos, en estado de crisálida y algunos superevolucionados capaces de mermar la energía de Raziel.

Soul Reaver tiene pinta de ser, en definitiva, un juego muy completo y muy trabajado con un montón de influencias y referencias mitológicas. El resultado de todos estas virtudes e ingredientes –principalmente, una historia rica y los que quizá serán los mejores gráficos de la historia en PlayStation– es un título muy, pero que muy prometedor.



Mírale fijamente a los ojos y podrás ver una beta del juego...



¡Esto de levitar es 'demasiao', colegas!



Jugar en buena compañía nunca está de más.



¡Guau, es como un parque temático!



Mirarse al espejo por la mañana es la pesadilla de todos los días.

FINAL FANTASY VIII
La fuerza del destino

Editor:	**Square Soft**
Distribuidor:	**Sony**
Disponible:	**Espera sentado**

A estas horas es probable que los siempre privilegiados japoneses estén disfrutando ya de la octava parte de *Final Fantasy*. Mientras en Occidente esperamos una digna conversión de esta nueva obra maestra, nada mejor que echar un vistazo al argumento, personajes y últimos chismorreos del que puede coronarse como nuevo rey de los juegos de rol. Así pues, siéntate y relájate para leer una sinopsis no oficial de la trama del juego que *PlanetStation* te adelanta (aun a riesgo de equivocarnos, ¡fíjate que valientes!).

En *Final Fantasy VIII* el mundo está controlado por una organización mundial llamada SeeD que rige el destino de una civilización sin guerras. Para pasar a formar parte de SeeD, cuyos miembros poseen extraordinarios poderes mágicos, los candidatos tienen que someterse a un duro entrenamiento en el jardín de Balamb y pasar un examen de graduación. Squall es un joven que sueña con unirse a esta organización de elite (¿a qué nos suena esto a nosotros?) y, por caprichos del destino, el futuro del mundo estará en sus manos.

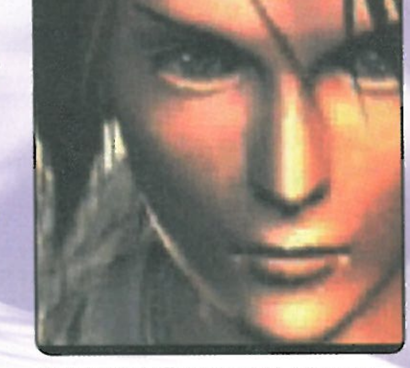
Una poderosa hechicera, Edea, cuya existencia se pensaba que era sólo un mito, ha vuelto al mundo de los vivos amenazando la paz del planeta. Cuando Squall es reclutado por SeeD conoce en su fiesta de graduación a Rinoa; más tarde, el protagonista descubrirá que esta chica pertenece a una organización rebelde que lucha con poco éxito contra la nación de Galbaldia. Después del episodio de Rinoa, Squall tiene un extraño sueño en el que aparece Laguna Loire, un soldado de Galbaldia con vocación de periodista.

Squall Leonheart
Edad: 17 años
Este joven orgulloso y autosuficiente es el protagonista central de *FFVIII*. Su arma, la Gunblade, es una imposible mezcla de pistola y espada que tiene grabada la figura de un león en un costado. Su nombre (que significa borrasca) expresa su carácter pasional. Un auténtico lobo solitario.

¡Esto es la guerra!
Si hasta ahora os ha parecido que la línea argumental es complicada, esperad a ver lo que viene ahora, porque justo en este momento a Galbaldia le da por invadir un país vecino llamado Dole y se declara la guerra mundial, nada menos.

Pero, ¿quién esta detrás de todo esto? Resulta que el presidente de Galbaldia está respaldado por la hechicera Edea y Squall es enviado a asesinar a esta maléfica mujer. Las cosas, sin embargo, empeoran aún más cuando Squall descubre que ayudando a Edea se encuentra un viejo rival suyo llamado Seifer...

Piratería sin fantasía
Esto es sólo una breve introducción del argumento, cuyo éxito estaba más que asegurado antes de su publicación (los nipones reservaron más de un millón de copias a través de una compañía llamada Digicube) y que podría dar un suculento rendimiento económico si se confirma el rumor de que no será pirateable. Al parecer, *FFVIII* podría incorporar un software especial para detectar el famoso chip multisistema y bloquear el juego al más mínimo indicio de que el juego no sea el original. De momento Sony ya ha intentado instaurar este sistema en varios juegos con resultados más bien desalentadores (los juegos han dado error sistemáticamente), pero ¡la guerra continúa!



Tiene la mirada fija en nosotros, así que no tardará en venir hacia acá. Esperamos.



A los programadores les ha dado por el arte abstracto.



— Tú y yo tenemos que hablar muy seriamente; este azul no te sienta bien.




Esta escena está inspirada en un videoclip de Pimpinela.



Adivina adivinanza: ¿qué arma empieza siendo una bomba, luego se convierte en pistola y al final acaba como un machete...?



Quistis Trepe
Edad: 18 años
A su temprana edad, Quistis ya es una instructora de un cuerpo de elite. Una excelente luchadora que entró en la organización SeeD a la tierna edad de 15 años. Tiene un carácter algo aséptico, pero es enrollada.



Zell Dincht
Edad: 17 años
Al igual que Squall, este chico estudia para ser un mercenario de elite. Parece ser que es un tipo con carácter explosivo y luce una extraña marca negra en el rostro. Muy misterioso...




Irvine Kinneas
Edad: 17 años
Este muchacho con pinta de cowboy y peinado de cola de caballo destaca por ser sensible y buen tipo. Eso sí: a la hora de combatir se convierte en una bestia parda.

Seifer Almary
Edad: 18 años
Seifer está abiertamente enemistado con Squall aunque, en principio, no parece tener problemas con Rinoa ni con Zell. Usa un arma parecida a la Gunblade, y tiene toda la pinta de ser el gran antagonista de Squall.

Rinoa Heartilly
Edad: 17 años
Esta chica estará en tu equipo al principio del juego y, al parecer, tiene un carácter opuesto al de Squall. Es decir, que ella es extremadamente amable y cariñosa. ¿Será verdad que los opuestos se atraen?

Laguna Liore
Edad: 27 años
Laguna tiene un carácter parecido al de Rinoa y es muy responsable, abierto y optimista. Parece ser que lo veremos por primera vez en un sueño de Squall, pero tendremos que esperar a disponer del juego para comprobarlo.

METAL GEAR SOLID

Más brillante que el sol

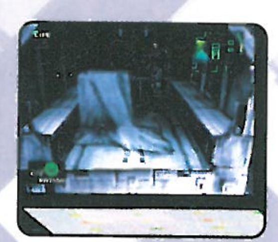
Editor: Konami
Distribuidor: Konami
Disponible: Marzo/abril (¡por fin!)



No es una imagen del film Cube, sino el modo 'VR Training'.



Cuidadín, cuidadín, que como te vean te fríen.



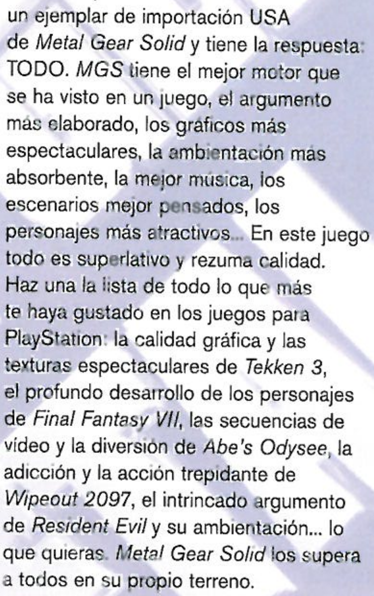
Nueve años después, Snake sigue haciendo las mismas monerías.



Por muy héroe que sea y muchos tejos que le tire, Snake lo tiene fatal para mojar con la chinita.

A menos que hayas vivido en Plutón durante los últimos meses, te habrás enterado de que un huracán llamado *Metal Gear Solid* está a punto de arrasar el planeta PlayStation. Todo el mundo (en las revistas, entre el público, en Internet) habla sin cesar sobre este título que todavía no ha visto demasiada gente, pero ¿va en serio? ¿Qué tendrá este juego para haber despertado más expectación que ningún otro en toda la historia de la Play?

La Redacción de *PlanetStation* ha echado sus ávidas zarpas sobre un ejemplar de importación USA de *Metal Gear Solid* y tiene la respuesta: TODO. *MGS* tiene el mejor motor que se ha visto en un juego, el argumento más elaborado, los gráficos más espectaculares, la ambientación más absorbente, la mejor música, los escenarios mejor pensados, los personajes más atractivos... En este juego todo es superlativo y rezuma calidad. Haz una la lista de todo lo que más te haya gustado en los juegos para PlayStation: la calidad gráfica y las texturas espectaculares de *Tekken 3*, el profundo desarrollo de los personajes de *Final Fantasy VII*, las secuencias de vídeo y la diversión de *Abe's Odysee*, la adicción y la acción trepidante de *Wipeout 2097*, el intrincado argumento de *Resident Evil* y su ambientación... lo que quieras. *Metal Gear Solid* los supera a todos en su propio terreno.



La vida del héroe es muy arrastrada.

A lo largo de los tres años y pico que ha durado el desarrollo de *Metal Gear Solid*, los autores del juego han aprendido cómo exprimir hasta el límite las posibilidades de la PlayStation. El resultado es que Konami tiene un dominio de la plataforma que, probablemente, supera de largo al que pueda tener en este momento la propia Sony. Así, por ejemplo, las excelentes secuencias animadas de *MGS* no son renderizadas, sino que las genera la propia consola a través del motor gráfico del juego. El uso del control analógico es finísimo y superpreciso, y no hay palabras para describir hasta qué punto es inigualable el uso de la tecnología Dual Shock. Para comprenderlo hay que sentir cómo las vibraciones varían en tus manos en función de la distancia y la dirección en que se mueve el helicóptero a cuyo despegue asiste Solid Snake –el carismático protagonista de *MGS*– al principio del juego.

Lo mejor de todo es que *MGS* aporta muchas ideas nuevas y brillantes al mundo de los videojuegos, un mundo que con esta obra maestra da un paso de gigante hacia su definitiva consagracion como una plataforma de entretenimiento tan respetable como el cine o la literatura. Y todo ello gracias al equipo de desarrollo de Konami y, sobre todo, al genio de su líder, Hideo Kojima, que ha destronado a todos los John Romero, Peter Molyneux y Shigeru Miyamoto del olimpo de los diseñadores de juegos de elite. Gracias, Hideo, ¡eres un sol!



Oh, oh. El astronauta este ha detectado mi presencia.

NEED FOR SPEED IV: HIGH STAKES

A la cuarta va la vencida

Editor: Electronic Arts
Distribuidor: Electronic Arts
Disponible: Marzo

La serie *Need For Speed*, que tantas pasiones y odios levanta entre los usuarios, pronto tendrá una nueva secuela. *Need For Speed IV: High Stakes* contará con nuevos efectos gráficos y modos de juego, entre los que destaca el modo 'High Stake' que le da título. En él competiremos contra otro corredor apostando ni más ni menos que ¡nuestro coche! Así, si ganamos obtendremos el flamante carro del competidor y, si perdemos,... bueno, siempre nos queda la opción de sacarnos un abono para el autobús. Lo mejor es que los coches que utilizamos en este modo los podemos guardar en la tarjeta de memoria y luego jugárnoslos con otros usuarios. La verdad es que este modo de juego promete emoción y contiendas con nuestros colegas a partes iguales.

Además, el juego cuenta con un remodelado modo 'Hot Pursuit' –que ya vimos en la tercera parte de *Need For Speed*–, ocho nuevos circuitos y un montón de modelos de coches de algunas marcas punteras del sector automovilístico (BMW, Ferrari, Jaguar, Mercedes...). Ya puedes ir calentando motores.





SPORTS CARS GT

Occidente también se pirra por los GT

Editor: Electronic Arts
Distribuidor: Electronic Arts
Disponible: ¿Abril quizá?



No contentos con la saga Need For Speed, los chicos de Electronic Arts se han puesto las pilas y este año nos obsequiarán con un nuevo simulador de conducción llamado *Sports Car GT*. El juego tiene la pinta de ser la respuesta occidental al intocable *Gran Turismo*, ya que cuenta con el mismo tipo de coches, pero en esta ocasión tanto los circuitos como las marcas de los vehículos son de Europa y America.

La mecánica parece ser muy similar a la del *GT* nipón: compras un coche, lo arreglas y mejoras a tu gusto, ganas carreras, te compras otro más molón... y así hasta el fin de los tiempos. Electronics Arts asegura que habrá más de 50 marcas y equipos a tu disposición. Ahí va, para los más impacientes, la lista de coches confirmados que forman parte del juego (no, el Cuatro Latas no está entre ellos): Marcos LM-600, Callaway C7 & C12, McLaren F1 GTR, BMW M3, Mercedes CLK GTR, Saleen Mustang, Mosler Raptor, Panoz GTR1, Vector M12 y Lister Storm. Vete pensando cuál escogerás.



RC STUNT COPTER

Helicópteros de bolsillo

Editor: Shiny / Interplay
Distribuidor: Proein
Disponible: Este siglo

Un simulador de vuelo diferente: ni tienes que leerte un auténtico tocho de manual de instrucciones sólo para despegar, ni se decanta totalmente por una concepción arcade y violenta (como *Ace Combat*, por ejemplo). Todo lo contrario: *RC Stunt Copter* apuesta por el desenfado, la sencillez y la diversión sin complicaciones.

En lugar del típico artefacto militar ultramoderno de turno, el protagonista del juego es un helicóptero de aeromodelismo (es decir, una maqueta a escala). No te tocará realizar misiones de localización y destrucción de fábricas de armamento, sino que tendrás que surcar los aires entre un rebaño de ovejas que pastan alegremente en el campo.

RC SC promete sentido del humor a raudales; por ejemplo, el jugador sufrirá las sarcásticas sentencias de un comentarista en caso de que pilote al estilo de *Aterriza como puedas*. Por otro lado, destaca la colaboración del músico Tommy Tallarico, que brilló con luz propia en la surrealista banda sonora de *MDK*.



¿Un tejado inclinado? Mal sitio para aterrizar.

ELEMENTAL GEARBOLT

Rol a tiro limpio

Editor: Working Designs
Distribuidor: Sony
Disponible: Va para largo

Todos sabemos que la vida es injusta, pero a veces los dioses se pasan de la raya. ¿Por qué los estadounidenses siempre tienen antes que nosotros los mejores juegos? ¿Por qué no son simultáneos para todo el mundo los lanzamientos de los mejores títulos? ¿Es realmente tan difícil la conversión desde el formato NTSC al PAL, o es simplemente una excusa de los editores para compartimentar los distintos mercados mundiales? Éstas y otras dudas existenciales nos vienen a la mente al ver *Elemental Gearbolt*, un título que se comercializa en Estados Unidos desde hace un tiempo y para el que todavía ni siquiera existe fecha de lanzamiento europea. Es lo mismo que sucede con tantos otros juegos, pero siempre duele más cuando se trata de un juego excepcional como *Elemental Gearbolt*, una creación de Working Designs (los autores de *Alundra* y *Ray Storm*).

Digámoslo simple y llanamente: probablemente, éste es el mejor videojuego que se ha creado jamás para disparar con una pistolita contra la pantalla del televisor. En *PlanetStation* hemos visto un ejemplar importado y hemos comprobado que la acción es vertiginosa, los enemigos muy variados, los gráficos sobrecogedores y las animaciones, excelentes. Por último, la trama no brilla por su ausencia, como acostumbra a pasar con los juegos pensados para usar pistola, sino que utiliza elementos de rol y presenta una historia con pies y cabeza. Por si todo esto fuera poco, Working Designs ha animado el cotarro en Estados Unidos y Canadá organizando un torneo *Elemental Gearbolt* con un millón y medio de pesetas en metálico para el ganador y muchos otros premios para los finalistas. ¿Tardaremos mucho en poder comprarlo? Es que no sabemos cuánto podremos esperar y nos estamos empezando a poner nerviosos...



Está curradísimo, eso es indudable.



Qué paisaje tan idílico para ponerse a disparar...



La estrella indica la trayectoria que debe seguir la bala.





Este solete nos alegra el día, si señor.





MESSIAH

¡Arrepentíos, pecadores!

Editor: Shiny / Interplay
Distribuidor: Proein
Disponible: Es un misterio

Shiny Entertainment, creadores de juegos tan poco convencionales como *Earthworm Jim* o *Wild 9*, prometen dejarnos con la boca abierta con su nuevo proyecto que responde al nombre de *Messiah*. Como siempre, la mecánica de juego es mucho más original que la que suelen exhibir la mayoría de los juegos. Nosotros manejamos al querubín Bob (un angelito regordete) a través de seis oscuros y futuristas niveles poligonales. Nuestro personaje parece bastante indefenso y vulnerable, pero gracias a sus poderes de posesión puede meterse en la piel de sus adversarios para causar estragos y salvar obstáculos. Eso significa que no manejaremos sólo a un personaje, sino que más de 20 individuos estarán a nuestra disposición. Cada uno de ellos tiene, además, armamento específico y habilidades propias tan variadas como las capacidades de arrastrarse, escalar, luchar y volar.

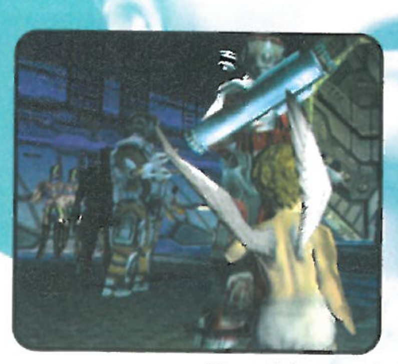
— Me pido unos calzoncillos nuevos tipo boxer y unas alas a conjunto.



No todo son angelitos en Messiah, por suerte.

Sobre el papel, el sistema de juego guarda cierta similitud con el de *Abe's Exoddus*, aunque en *Messiah* el entorno gráfico es en 3D y no bidimensional.

Y, hablando de los gráficos, la verdad es que la gente de Shiny no se corta ni un pelo a la hora de colocarse medallas. Según los responsables de la compañía, "*Messiah* será una revelación que prolongará la vida de la PlayStation y proporcionará, por primera vez en este sistema, auténticos gráficos de calidad de máquina recreativa". Los programadores también han prometido rutinas gráficas de deformación de textura (gracias a la cual la piel y ropa de los personajes se estirará y alargará como en la vida misma) y un motor 3D cuya suavidad dejará en ridículo a todos los shoot'em-ups en primera persona estilo *Quake*. Sólo con que Shiny cumpla la mitad de lo que promete, *Messiah* podría convertirse en uno de los títulos claves para el catálogo de PlayStation de 1999.



¿Lleva pañales, sí o no?



¡Mira el chavalín, qué espabilado!



Así son los GEOs en el cielo. ¿O son los de la compañía eléctrica?

STAR TREK: KLINGON ACADEMY

El imperio contraataca

Editor: Interplay
Distribuidor: Proein
Disponible: Antes de las uvas

Star Trek: Klingon Academy nos propone enrolarnos con el Imperio Klingon para combatir contra la Federación Unida de Planetas. El juego es, básicamente, un simulador de batalla espacial en el que debemos cumplir un total de 30 misiones para lograr que el capitán Kirk y compañía muerdan el polvo.

En tu papel de cadete manejarás grandes naves de guerra klingoniana de original diseño con las que, además de masacrar a tus enemigos, podrás interactuar con elementos del espacio sideral tales como nebulosas, campos de asteroides, tormentas de iones y agujeros negros. Tu pupilaje correrá a cargo de un tal General Chang (¿un klingon de origen chino?) que tiene más prestigio táctico en su tierra que Napoleón por estos lares. Los programadores prometen que este título contará con una saludable novedad para este género: el jugador podrá diseñar y jugar sus propias misiones. Un juego que interesará especialmente a los amantes de las puntiagudas orejas de míster Spock.

Croissants, chuchos y palmeras espaciales.

QUAKE II

El terremoto se acerca

Editor: Activision
Distribuidor: Proein
Disponible: Está al caer

Como puedes ver, los gráficos de la versión PlayStation también son todo un puntazo.

Este pobre alien está a punto de pasar a la historia.

He aquí unas capturas de *Quake 2* para que compruebes por ti mismo que el proyecto está tomando forma, ¡y de qué manera! No podría ser de otro modo, ya que el lanzamiento en el Reino Unido está previsto para marzo. En la secuela del más grande entre los shoot'em-ups para PC –ni siquiera *Unreal* ha conseguido arrebatarle el mito que rodea a *Quake* desde su primera entrega– los combates se librarán en niveles completamente inéditos. Entre las filas de los enemigos también habrá nuevos aliens dispuestos a perseguirte y destriparte para decorar las paredes con tus vísceras ensangrentadas (no queremos revolverle las tripas a nadie, pero hay que estar preparado para cuando salga el juego, ¿no?).

El máximo aliciente de la versión para PC –y, sobre todo, uno de los factores clave de su éxito internacional– es la posibilidad de jugar a través de red y vía Internet; por supuesto, esto no es posible todavía en PlayStation, pero es muy probable que el desarrollador no renuncie a la opción mulltijugador vía multi-tap o, como mínimo, para dos jugadores. ¿Tienes ya una víctima propicia...?

La mejor arma para desconectar.



Cualquier cosa en la que aparezcan unas armas de este tamaño es un éxito seguro. Multiplicado por el número de usuarios que pueden participar en una partida multijugador, será una bomba. O algo.

CIVILIZATION 2

El mundo en tus manos

Editor: Activision
Distribuidor: Proein
Disponible: Ya falta poco

En el horizonte del planeta PlayStation se vislumbra un poco de cultura envuelta en el juego de Activision *Civilization II*. Se trata de una obra maestra del género de la estrategia por turnos que es ya un éxito consolidado en el entorno PC –¡ha ganado premios y todo!– y que se caracteriza por la gran cantidad de escenarios que contiene. El jugador debe escoger entre una de las 27 civilizaciones incluidas y, básicamente, liarse a mamporros con el resto.

Pero no sólo: en *Civilization II* también tendrás que erigir monumentos e inventar armas y máquinas, así que podrás sentir la emoción de crear tu propio imperio y conquistar el mundo. La compañía desarrolladora de esta megaproducción es Microprose, y su objetivo a la hora de programarlo era conseguir desafiar al jugador para que desarrollara su espíritu constructivo edificando un gran imperio. Para lograrlo hay que tomar decisiones sociales, económicas y políticas, pero el reto no acaba ahí. Luego hay que dominar este mundo o colonizar otro. ¡A ver en qué facultad enseñan todo esto!



Nada de un adosado con jardín; ¡es todo tuyo!

JACKIE CHAN STUNT MASTER

De la serie Z a la PSX

Editor: Radical Entertainment
Distribuidor: Proein
Disponible: 1999 (¡sólo quedan 10 meses!

¡Toma gancho!



No hay entorno demasiado hostil para alguien como Jackie.



¡Que te pego, leche!



Sólo era cuestión de tiempo: estaba claro que algún día las estrellas del cine de artes marciales darían el salto al mundo de los videojuegos. Sin embargo, entre los saltimbanquis más famosos, el pionero en la PlayStation no va a ser Jean-Claude Van Damme, ni Chuck Norris, ni Stephen Seagal, sino... ¡Jackie Chan! Para que te hagas una idea, este tipo es conocido por haber realizado él mismo los "stunts" –o escenas más peligrosas y arriesgadas– en el rodaje de sus más de 100 películas.

Pese a que su título parezca prometer otra cosa, el juego tendrá un marcado carácter beat'em-up. Según se ha hecho público, habrá un total de 12 niveles totalmente 3D que estarán repartidos en 3 áreas distintas. En ellos Jackie Chan podrá utilizar distintos objetos –como bates, sillas, escaleras, botellas, etc.– a modo de armas. Lo que en nuestra opinión resulta más novedoso es que, quizás por primera vez en la carrera audiovisual de Jackie Chan, el título tendrá ¡un argumento con pies y cabeza! Sí, no seáis incrédulos, que nos lo han prometido...



Este Jackie Chan es un "chico para todo".

EARTH WORM JIM 3D

Cerebro de lombriz



Editor: Interplay
Distribuidor: Proein
Disponible: Antes del siglo XXI

Earthworm Jim, la lombriz más famosa del mundo de los videojuegos, pronto volverá a nuestras consolas con un plataformas tridimensional que se llamará (ioh, sorpresa!) *Earthworm Jim 3D*. El argumento, como siempre, es delirante: nuestro héroe ha recibido un fuerte impacto en la cabeza y ha quedado atrapado en su propia mente. Para enmendar este entuerto deberá viajar por las distintas áreas de su psique para reparar su red neuronal (objetivo que comparte algún redactor de la *Planet*, por cierto) y, de paso, tendrá que hacer frente tanto a sus peores pesadillas (en forma de indigestas pizzas cargadas de pepperoni y zombis discotequeros al estilo *Fiebre del sábado noche*), como a viejos conocidos de la saga: Psycrow, Evil the Cat, el Profesor Cabeza de Mono...

Lo más destacable de *EJ 3D* es que por fin se abandonará la linealidad 2D para dar al jugador libertad de exploración total en entornos poligonales. Los 30 niveles estarán repletos de puzzles que requerirán buenas dosis de habilidad e ingenio, y además se podrá acceder a diversos subniveles en los que nuestra lombriz irá montada en un cohete. Un dato más: esta entrega no está siendo programada por sus creadores originales (Shiny Entertainment) sino por VIS Interactive. Esperemos que el acabado final del juego se mantenga a la altura de sus antecesoras.

YOYO'S PUZZLE PARK

Humor amarillo

Editor: Irem
Distribuidor: Virgin
Disponible: 19 Marzo 1999



Tienen pinta de cachondos, pero el japonés es algo impenetrable.

No hay que ser adivino para intuir que éste es un título de rompecabezas. Por lo poco que hemos visto de la versión japonesa, podemos decir que se trata del típico juego que basa todo su atractivo en la jugabilidad, dejando bastante de lado el aspecto gráfico. Además, intuimos que *Yoyo's Puzzle Park* hace gala del peculiar sentido del humor nipón, aunque de momento no hemos podido entender ni jota de unos textos que tienen pinta de ser bastante graciosillos.

La mecánica del juego se basa en ir eliminando a pequeños enemigos activando diferentes explosivos para lanzarlos luego encima de ellos (puro estilo *Bomberman*) en una serie de niveles 2D. Lo más prometedor es la opción para dos jugadores, que promete ser una auténtica bomba (nunca mejor dicho) en forma de adicción.

La verdad es que resulta bastante extraño que Sony edite este título minoritario en versión PAL y que no tenga prisa en lanzar el magnífico *Parasite Eve* de Square. De todas maneras, *Yoyo's Puzzle Park* es un juego simpático que no tiene la culpa de nada, así que espera a nuestro análisis para ver si, al menos, es tan divertido como parece.

BOMBERMAN FANTASY RACE

Con bombas y a lo loco

Editor: Hudson
Distribuidor: Virgin
Disponible: 7 Mayo 1999

La saga *Bomberman* –que tantas alegrías nos dio en los 16 bits– no acaba de encajar en el actual mundo de polígonos y texturas, como ya se ha visto en sus recientes apariciones en el planeta N64. *Bomberman Fantasy Race* quiere dar un giro radical a la saga y el resultado es un híbrido entre *Super Mario Kart* y las carreras de Chocobos de *FF VII*: ahora Bomberman monta a lomos de unos extraños animales dentro de unos fantasiosos circuitos. Por supuesto, se mantienen rasgos tan característicos como las bombas que lanzamos o los potenciadores de velocidad. Aunque la mecánica no es demasiado original, al menos promete bastante diversión.



Sin embargo, en la versión beta que ha llegado a nuestra Redacción hemos visto que los gráficos no son ningún alarde de virtuosismo; hasta podría decirse que son netamente inferiores a los del subjuego de los Chocobos de *FF VII*. En el lado positivo de la balanza hay que poner el adictivo modo dos jugadores a pantalla partida, que provocará unos piques endiablados. Tampoco están nada mal el video introductorio –al más puro estilo *anime*– ni el generoso apartado de opciones, en el que podremos comprar nuevas monturas y objetos arrojadizos, así como visitar nuestra cuenta bancaria para ver cómo nos montamos en el Bomberdólar a medida que ganamos carreras. Por último, una cosa rara: de momento, Bomberman no se puede manejar con los champiñones analógicos, aunque sí es compatible con la función de vibración.

R-TYPE DELTA

Viejas ideas, nuevos polígonos

Editor: Irem
Distribuidor: Sony
Disponible: Junio 1999



¡Qué derroche de efectos!

Tras satisfacer a los más maduritos con la recopilación *R-Types*, Irem le ha dado una nueva capa de pintura a su famosa saga. Las novedades de esta secuela las encontramos, básicamente, en el apartado gráfico, ya que se han sustituido los bitmaps hechos a mano de toda la vida por polígonos texturados. La pregunta es: ¿afecta esto a la esencia del juego? La respuesta es: rotundamente NO. *R-Type Delta* es el matamarcianos con *scroll* horizontal de toda la vida con docenas de enemigos, cientos de disparos y *final bosses* de tamaño descomunal. El sistema de juego es básicamente el mismo, aunque con unos gráficos adaptados a los tiempos que corren. Entre las novedades cabe destacar alguna que otra arma nueva y la aparición de dos nuevas naves aparte del tradicional modelo R-9 (equivalente intergaláctico del seiscientos).

El argumento nos sitúa en el año 2164, en el momento que el imperio Bydo contraataca con nuevas armas y tecnología después de haber sufrido ya unas tropocientas derrotas (¡algunos no aprenden nunca!). El argumento no es para darle un Óscar al mejor guión, pero tras estas exiguas trazas argumentales puede que *R-Type Delta* encierre el viejo pique que tantas monedas de cinco duros nos robó en nuestros tiempos mozos.

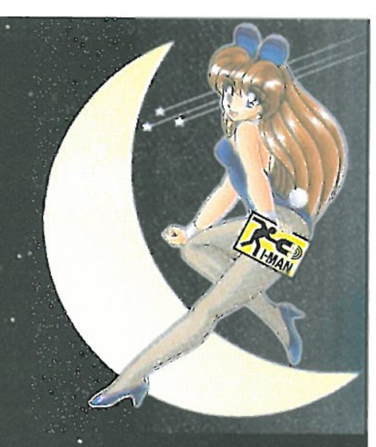
Hasta que podamos hacer el correspondiente análisis no podremos evaluar la jugabilidad, pero sí podemos asegurar que el motor 3D es suave y competente y que algunos de los *final bosses* son impactantes y realmente gigantescos.



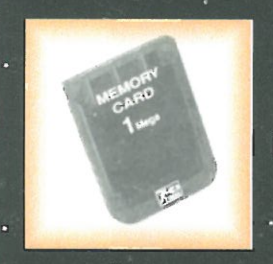


En Internet: www.i-man.es

barcelona@i-man.es



Solo hay un sitio donde encontrar la variedad y cantidad que buscas, sin problemas de STOCK, especialistas en accesorios compatibles y juegos para CONSOLA & PC.



MOUSE

MEMORY 1M



REPLAY

NOVEDAD!!!

MULTI-SISTEMA TOTAL

- Sin "chips"
- Sin instalacion
- Sin perder la garantia
- Cientos de trucos
- Visualizador grafico
- Gestor de Memory Card

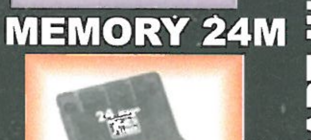
Novedad!!!
El llavero que se ilumina cuando te llaman al movil!!!



CABLE RGB

PAD 64X

MEMORY 24M



SMART III



MEMORY 8M

PISTOLA PANTHER





CD-R VIRGEN

RUMBLE PACK

CD-R VIRGEN

DOUBLE SHOCK

MOUSE









VOLANTE V3









900 Pts *

ETC, ETC...

CABLE RGB



Archivador 80 Cd´s
CD-ROM - Audio

Con mecanismo localizador
Compacto
Facil transporte



2.900 Pts*



1.000 Pts*

MEMORY 24M

* Oferta solo para los lectores de Planet Station Presentando la revista En nuestra tienda

Tel. 93 443 85 97 Fax. 93 443 80 06

C/ Parlamento, 31 08015 Barcelona

Cupón de suscripción a PlanetStation

Deseo recibir la revista durante un año (12 números) a partir del número .... al precio especial de 4.950 pesetas (15% de descuento sobre el precio de portada) + gastos de envío. Incluye participación en la promoción vigente.

Nombre:..
Apellidos:..
Dirección:... Nº:........ Piso:....
Código postal:.............. Población:..........................
Provincia:...........................
Teléfono:............................

Forma de pago

- ☐ Adjunto talón nominativo a Comercial Atheneum, S.A.
- ☐ Contra reembolso
- ☐ Tarjeta de crédito
- ☐ VISA (16 dígitos)
- ☐ American Express (15 dígitos)

Nº ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular:
....
Caducidad:..............................
Firma:

Domiciliación bancaria

Domicilio de la sucursal del Banco o Caja de ahorros:

Calle ....
Nº .... Código postal.......................
Población ....
Provincia ....

Nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
(Clave del banco) (Clave y nº de control) (Nº de cuenta o libreta de la sucursal)

Nombre del titular:...

Ruego se sirvan adeudar en mi cuenta o libreta los efectos que les sean presentados para su cobro a Comercial Atheneum, S.A.

Firma del titular:

........................, a ....de ....de 199....
(Población) (día) (mes)

Enviar este cupón a:
Comercial Atheneum
Suscripción PlanetStation
c/ Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat

SUSCRÍBETE A



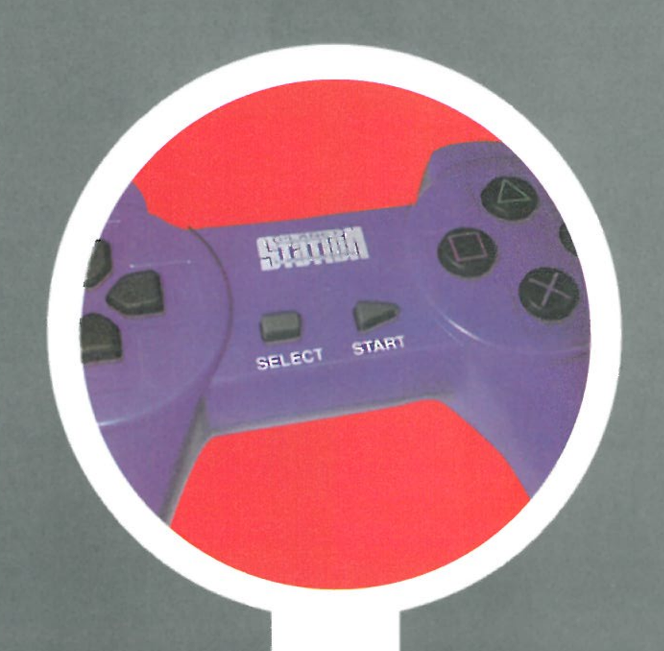
..Y GANA UN CONTROLADOR PARA TU PLAYSTATION ¡¡DE MARCA PLANETSTATION!!

¡¡SIN SORTEO!!
¡¡SIN TRAMPA!!
¡¡SIN LETRA PEQUEÑA!!
¡¡REGALO SEGURO!!

Editorial Aurum garantiza el envío del REGALO SEGURO que corresponde a la promoción vigente en el momento de recibir el cupón de suscripción, pero no puede garantizar el plazo en que será recibido por el lector, ya que esta gestión no depende únicamente de Editorial Aurum y es posible que sufra retrasos ajenos a la empresa.

Además, te anorrarás un 15% sobre el precio de portada
¡Paga 10 revistas y te regalamos 2!

Aviso: Es posible que, por cuestiones de envío, los suscriptores no reciban la revista hasta unos días más tarde de que aparezca en el kiosco. Pedimos disculpas de antemano por los retrasos que puedan sufrir y nos comprometemos a hacer lo posible por minimizarlos.



Guillemot

La tecnología Shock 2 (estéreoshock) de Guillemot aporta dos motores independientes en el interior del mango del volante capaces de transmitir vibraciones diferentes directamente a cada mano. Podrás vivir experiencias más allá de la visión en un entorno envolvente.
9 botones de acción rápida. Pad para navegar por los menús.
Palancas traseras para cambio de marchas tipo F1.
Eje ajustable en altura y ángulo.
Base en forma de "T" invertida posicionable sobre la mesa (provista de dos fuertes ventosas), bajo las piernas o en posición de kart.



RACE 32/64 SHOCK 2
"MÁS ALLÁ DE LAS SENSACIONES"

www.guillemot.com

Compatible con PlayStation™ y Nintendo® 64.

GUILLEMOT, S.A. - Edificio Horizon
Carretera de Rubí 72-74. Ático
08190 Sant Cugat del Vallès-Barcelona.
Tel 93 544 15 00 - Fax 93 590 62 14

Para obtener más información sobre los productos Guillemot
envíanos por correo este cupón .
ombre y Apellidos..
..........CP..........................Población..........................
dad.........E-mail..

Distribuido por: TOYS"R"US



EN ÓRBITA psx

análisis análisis análisis análisis análisis análisis análisis análisis análisis

MEGAMAN LEGENDS

El robotejo azul se pasa a las 3D



Un pequeño homenaje a Mazinger Z. ¡Qué tiempos aquellos...!

Editor: **Capcom**
Distribuidor: **Virgin**
Precio: **7.990 pesetas**

La serie *Megaman* tiene tantos detractores como defensores. Esta veterana saga de Capcom, que vio la luz hace bastantes años en viejos e históricos sistemas de videojuegos de los 80, y siempre había tenido la forma de shoot'em-up en 2D de irresistible jugabilidad y vetusta apariencia gráfica. *Megaman Legends* rompe con todo lo visto anteriormente en la serie para ofrecernos un juego de rol de acción en tres dimensiones. El cambio de apariencia ha afectado profundamente a la propia estructura del juego, lo que da como resultado un producto que –si no fuera por su personaje central– poco tiene que ver con sus hermanos mayores.

Ahora Megaman habla por los codos con otros personajes, deambula por tumultuosas ciudades y atraviesa mazmorras llenas de enemigos y grandes jefazos finales. A pesar de que las texturas no son demasiado sofisticadas, transmiten un colorismo alegre cuya estética manga atrapa totalmente al jugador. De acuerdo: hemos visto cosas mejores, pero los gráficos cumplen sobradamente su cometido y son realmente simpáticos. Además, el motor 3D se mueve con soltura y no se ralentiza, aunque tampoco sea el más suave del mundo.

Lo que ya no está tan bien es el sistema de control. ¿A quién se le ha ocurrido a estas alturas lanzar la versión europea del juego sin compatibilidad analógica ni vibraciones Dual Shock? El



control digital no es demasiado preciso, y los programadores aún lo han complicado más al utilizar los botones R1 y L1 para los desplazamientos laterales. Por otro lado, Megaman posee un sistema de localización automática de objetivos a destruir (presionando R2) que, si bien facilita mucho las cosas y evita frustraciones innecesarias, resta bastante emoción a los enfrentamientos.

Do you speak english?

Lamentablemente, *Megaman Legends* no está traducido a nuestro idioma; sin un conocimiento medio del inglés hay que pensarlo dos veces antes de comprarlo, ya que la comprensión de los diálogos es imprescindible. La verdadera gracia de este título consiste en campar a tus anchas por las calles de las ciudades sin ningún tipo de prisa, evitar que te atropelle algún dominguero, charlar con dependientes y escuchar las conversaciones ajenas como una auténtica portera. Evidentemente, hay que ir cumpliendo misiones y resolver situaciones para avanzar en el juego, pero no está nada mal deambular por ahí sin rumbo fijo para así poder disfrutar al 100% del pequeño universo que ha creado Capcom.
La trama engancha lo suficiente como para tenerte pillado a los mandos de la consola durante un buen rato al día; no tiene el soberbio guión de Metal Gear, pero recordemos que el contenido y la dificultad de Megaman están dirigidos a todas las edades. Sólo se puede reprochar un defecto de jugabilidad a *Megaman Legends*: la repetición de los decorados y texturas hace demasiado repetitivas algunas mazmorras. Además, da la impresión de que se ha querido sustituir la calidad por la cantidad compensando la sencillez de unos enemigos bastante tontos con un número apabullante de unidades.

Pese a sus defectillos, este juego es un buen action-RPG tridimensional. Dada la escasa oferta de este tipo de juegos en el mercado español, *Megaman Legends* podría tener una buena acogida si no fuera por el problema del idioma, que nos tememos que resulte insalvable para muchos.



Y aquí otro personaje mítico: Papá Noel (en una actitud dudosa, por cierto).



- Muy colorista
- Ciudades llenas de vida
- Action-RPG en 3D



- Sin mandos analógicos
- Sin vibración
- En inglés

PUNTUACIÓN:



acceso directo





WILD ARMS

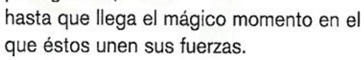
Llega el turno del RPG



Editor: SCEI
Distribuidor: Sony
Precio: 6.990 pesetas

¿Hace meses que has terminado *Final Fantasy VII*? ¿Estás harto de esperar la llegada de la octava parte de la saga de Square? Si éste es tu caso, entonces es posible que *Wild Arms* consiga que la espera no se te haga eterna.

Y es que este RPG de Sony tiene muchos puntos en común con la mecánica de *FFVII*. Al igual que en la historia protagonizada por Cloud, aquí la acción se divide en tres secciones diferentes: el mapa, la acción de campo y los combates por turnos. Pero *Wild Arms* tiene elementos de cosecha propia: por ejemplo, al inicio de la aventura podemos ir alternando en el juego entre las historias del trío protagonista, hasta que llega el mágico momento en el que éstos unen sus fuerzas.



Además, en el juego de campo encontramos constantemente puzzles que hay que resolver combinando las habilidades de los tres personajes. Si a todo esto sumamos una historia interesante, el resultado es un perfecto cóctel de jugabilidad que ofrece diversión para mucho tiempo. La única pega es la excesiva cantidad de combates por turnos a la que seremos sometidos en algunos tramos del juego. Bien es cierto que los combates, realizados en un entorno



completamente poligonal, son bastante espectaculares (aunque queden lejos de la sublime realización técnica de *FFVII*), pero aun así resulta pesado tener que cargarse cada diez segundos a un engendro del averno mientras estás intentando resolver un puzzle. De todas maneras, las personas que disfrutan como enanos con los combates por turnos (siempre hay algún sufridor nato) considerarán que se trata de un aspecto positivo.

¿Seguro que es para Play?

Lo que muchos no sabrán perdonarle a *Wild Arms* es su aspecto gráfico general, que tiene más puntos en común con los viejos juegos de rol de la vetusta Super Nintendo, que con las maravillas renderizadas de los magos de Square. De hecho, las posibilidades técnicas de la Play están muy desaprovechadas a excepción, claro está, de las ya mencionadas secciones de combate gobernadas por un correcto motor en 3D.

De todas maneras, un par de factores decantan definitivamente la balanza hacia el lado positivo. El primero es que los textos están traducidos al castellano con una calidad más que correcta. El segundo es que la música, un apartado bastante importante de los RPG, no sólo está a la altura sino que algunas piezas (como la épica composición con tintes de *spaguetti western* de la introducción) son una auténtica delicia.

Wild Arms es excelente para los amantes del RPG más puro, aunque también lo disfrutará cualquier jugador al que no le moleste el sistema de combates por turnos. Eso sí: si para ti es más importante el aspecto gráfico que la jugabilidad, mejor que inviertas tu dinero en otra cosa.



- **Traducido al castellano**
- **Tres protagonistas con habilidades propias**
- **Entorno 3D en los combates**



- **Exceso de combates por turnos**
- **Apariencia gráfica de 16 bits**
- **La Play da para mucho más**

PUNTUACIÓN: 

THE GRANSTREAM SAGA

Manga japonés, rol en inglés

Editor: Sony
Distribuidor: Sony
Precio: 6.990 pesetas

Aunque su originalidad no raya lo soberbio, *The Granstream Saga* tiene la virtud de involucrarte desde el principio en su historia al enfundarte en la piel de Eon, el protagonista y principal 'desfacedor' de entuertos. El manido argumento "Bien-se-enfrenta-al-Mal" sirve una vez más de excusa para proponer un juego cuya principal virtud es que rebosa por los cuatro costados una estética manga muy cuidada. Las evoluciones de los personajes por los escenarios totalmente 3D se observan una perspectiva cenital que, por otra parte, llega a resultar cargante (¡estamos hartos de ver la raya del pelo del protagonista!).

Tal como se estila últimamente, en el terreno de combate somos libres de movernos alrededor del enemigo de turno y atacar o defender como nos plazca. Sin embargo, las considerables virtudes de *The Granstream Saga* –puzzles de creciente dificultad (¿sabes preparar té?), gráficos realmente buenos, muchos diálogos y numerosos personajes y armas– no logran evitar que un sensacional juego como éste se convierta en algo pasable por una sencilla razón: la decisión de Sony de servirnos todos estos ingredientes ¡en un perfectísimo inglés! Este detalle –que quizás podría solucionarse con una segunda edición del juego con textos en castellano– es la única línea que impide que *The Granstream Saga* sea memorable y lo condena a ser tan sólo otra aventura más para amenizar la espera hasta que podamos catar el esperado *Final Fantasy VIII*.



A pesar de la espectacularidad en tiempo real, la dinámica del combate puede resultar algo lenta.



No sólo de monstruos vive el aventurero: Eon también gozará de muy buenas compañías...



En las secuencias podemos disfrutar de auténtico manga animado.



- **Estética manga acertada**
- **Combate en tiempo real**
- **Gráficamente vistoso**



- **El robótico movimiento del protagonista**
- **Lento control en combate**
- **¡¿Por qué en inglés?!**

PUNTUACIÓN: 

NFL XTREME

A vueltas con el melón

Editor:	**Sisa**
Distribuidor:	**Sony**
Precio:	**7.990 pesetas**



A éstos les hace falta un buen manual de urbanidad.



Ésta no es manera de tratar a la gente, la verdad.

Tiparracos gigantes, cascos y protecciones corporales voluminosas, mallas ajustadas... sólo puede tratarse de fútbol americano, ese deporte en el que una horda de bárbaros se dedica a atizarse mamporros espeluznantes mientras corren detrás de una pelota con forma de melón.

NFL Xtreme posee licencia de la liga NFL y, por lo tanto, incluye los nombres de todos los jugadores y equipos reales del fútbol americano profesional de Estados Unidos. Sin embargo, en lugar de una simulación en toda regla, este título propone un partido de cinco contra cinco jugadores. Esto podría contribuir a que los partidos fuesen mucho más bonitos y espectaculares porque, al haber menos gente en el campo, los espacios son mucho más abiertos y hay más sitios para hacer jugadas; "podría", pero no. El juego no permite personalizar las tácticas y no deja casi espacio para la improvisación, lo que significa que gran parte de las ventajas de este planteamiento se pierden por el camino.

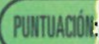
Lo mejor de *NFL Xtreme*, y casi el único aspecto en el que mantiene el tipo ante la competencia, son sus excelentes gráficos. Los efectos atmosféricos (nieve, lluvia, etc.) son muy realistas; las texturas son totalmente creíbles; los sprites 3D de los jugadores son muy sofisticados, y la velocidad no baja de 20 imágenes por segundo. No obstante, el motor del juego no consigue detectar bien las colisiones entre jugadores, de forma que también se pierde todo atisbo de realismo. Sólo para incondicionales.



- **Gráficos espléndidos**
- **Provocaciones entre jugadores**
- **Licencia de la NFL**



- **Muy rígido**
- **Problemas con el motor del juego**
- **Desaprovecha muchas posibilidades**





NBA LIVE 99

I love this game

Editor:	**Sony**
Distribuidor:	**Sony**
Precio:	**6.990 pesetas**

Aunque Michael Jordan se haya retirado, hay dos buenas noticias para los aficionados al mejor baloncesto: en primer lugar, la huelga patronal de la NBA se ha terminado y la competición ya está en marcha; y, en segundo lugar, Electronic Arts ha lanzado la nueva edición del simulador de baloncesto que siempre ha marcado la pauta en este género dentro del planeta PlayStation.

Todo lo que se podía esperar de este título está aquí: el mejor baloncesto que se puede jugar en una consola, equipos reales y actualizados (no queremos pensar la pasta gansa que la licencia le costará a Electronic Arts), menús de carga bastante lenta, gráficos rápidos y espectaculares y, naturalmente, la marca de la casa: centenares de miles de millones de opciones para configurar y personalizar el juego. El rendimiento de los baloncestistas obedece a una serie de características perfectamente marcadas y la defensa continúa siendo la parte más difícil; la inteligencia artificial de los jugadores es más que aceptable, y las tácticas de ataque y defensa están bajo tu entero control... si es que quieres.

En la edición para España, la retransmisión en tiempo real corre a cargo de Andrés Montes, el atípico locutor de los partidos de la NBA en Canal+ al que los aficionados aman y odian a partes iguales. El único problema es que, como todas las retransmisiones de los videojuegos, no tarda en hacerse repetitiva, lo que en este caso resulta especialmente negativo porque se pierde la espontaneidad que caracteriza a Andrés Montes.

Otra gran novedad de la nueva edición de esta saga es la magistral caracterización de los jugadores. Scottie Pippen, Shaquille O'Neal, Dennis Rodman y toda la tropa son ellos mismos en *NBA Live '99*: su estatura, envergadura, volumen muscular y su cara no sólo son el vivo retrato de las versiones de carne y hueso, sino que, además, en las repeticiones se observa perfectamente cómo sus expresiones faciales cambian en función del desarrollo de la jugada. Hay que verlo para creerlo; el equipo de desarrollo de *FIFA'99* debe estar verde de envidia por sus colegas de *NBA Live*.

Éste sigue siendo el título de referencia a batir por la competencia y, además, es más divertido que nunca en esta nueva edición. Aunque la disputa de partidos viene a ser lo mismo de siempre, por si fuera poco ahora puedes optar por gobernar un solo jugador –al estilo *Libero Grande*– y también competir en concursos de triples. Sólo queda una pregunta: ¿para cuándo el torneo de mates?



Nosotros en su lugar no volveríamos a tomar tierra; los tres de abajo no le miran con muy buenos ojos...



- **Nueva opción "Libero Grande"**
- **Caracterización increíble de los jugadores**
- **Aproximadamente 1010 opciones**



- **No hay concurso de mates**
- **Locución de Andrés Montes**
- **"Michael, Michael... ¿dónde estás, Michael?"**







TIGER WOODS '99

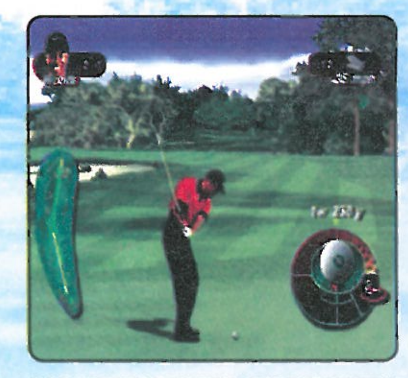
La gran esperanza negra

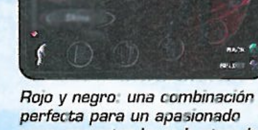
Editor: EA Sports
Distribuidor: Electronic Arts
Precio: 7.990 pesetas

En su afán por lanzar juegos sobre todas las temáticas deportivas (sólo les falta un simulador de canicas), Electronic Arts presenta su nuevo juego de golf protagonizado por el último héroe de la población afroamericana de Estados Unidos: Tiger Woods. Lo sabemos, lo sabemos... ya hay un buen número de juegos de golf para PlayStation y casi todos tienen las mismas virtudes y defectos. Sin embargo, la inclusión en este título de un personaje tan carismático como Woods le hace ganar muchos enteros al juego. Hay una gran diferencia entre jugar con el típico personajillo insípido embutido en sus ridículos pantalones a cuadros y hacerlo con la digitalización de uno de los deportistas más importantes del mundo.

Es una auténtica delicia enviar tu bola directamente al foso de arena mientras todo un campeón lanza una serie de improperios ante el desastre que estás perpetrando ("Oh, man!", algo así como "¡Vaya, hombre!" o "¡Jolín, tío!" –según como se quiera interpretar– es la frase que más oiréis durante vuestras primeras partidas). La única pega es que la digitalización de nuestro jugador no acaba de encajar con el fantástico paraje poligonal que rodea al juego. Parece que Tiger esté superpuesto sobre un fondo, como si de un hombre del tiempo se tratara. Aun así, el resto del apartado gráfico es bastante bueno. Los programadores han logrado un alto grado de realismo en los campos y la cámara se mueve con una soltura aceptable.

¿Y la jugabilidad? Bien, gracias. Es muy fácil ejecutar los golpes de forma rápida y clara, sin necesidad de presionar todos los botones del pad antes de ejecutar un golpe. Eso sí: el nivel de dificultad es bastante exigente y las rachas de viento acostumbran a desviar la bola justo hacia el fondo del río. A *Tiger Woods '99* se le notan las ganas de divertir al usuario y está por encima de la media dentro de un género que, para los no iniciados, tiende a ser algo soporífero.





Rojo y negro: una combinación perfecta para un apasionado romance entre los arbustos de un campo de golf.



- **Tiger Woods derrocha carisma**
- **Manejo bastante sencillo**
- **Buen entorno gráfico**



- **Los personajes no están a la altura del escenario**
- **Si no te apasiona el golf...**



Ese verde tan chillón... No cabe duda de que el césped es artificial.

PUNTUACIÓN:   

ACTUA GOLF 3

Pantalones bombachos, palos y agujeros

Editor: Gremlin
Distribuidor: Infogrames
Precio: 7.990 pesetas

¿Te ponen frenético los juegos de lucha? ¿Tienes tentaciones de lanzar la consola por la ventana cada vez que Lara Croft la palma lanzando un sensual gemido? Entonces puede que *Actua Golf 3* sea tu juego. Y es que si puede haber una experiencia relajante en el planeta PlayStation, ésa es la que proporciona un simulador de golf.

Actua Golf 3 es un simulador competente en el que los fanáticos del género encontrarán, para su deleite, una amplia gama de opciones. Puedes seleccionar desde la indumentaria más hortera de la historia del software (hay hasta unas cuantas camisas hawaianas a nuestra disposición) hasta las condiciones atmosféricas, pasando por un buen modo multijugador (con un tope de cuatro golfistas) y un elevado número de copas y competiciones.

Los gráficos nos dan una de cal y otra de arena: lo bueno es que son muy detallados y realistas; lo malo es que el movimiento tridimensional que ofrece es más brusco que las panorámicas de un videoaficionado. Por último, el manejo es bueno y los jugadores avezados pronto le pillarán el tranquillo. Un buen juego, pero sin nada fuera de serie.



A pesar de la espectacularidad en tiempo real, la dinámica



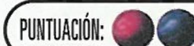
- **Relajante**
- **Golfistas vestidos por su peor enemigo**
- **Gráficos detallados**



- **Aburrido para algunos**
- **Entorno brusco porque sí**
- **No busques adrenalina**



El estilo no parece muy ortodoxo, pero si la bola entra, ¡que le den al estilo!

PUNTUACIÓN: 

POPULOUS: EL PRINCIPIO

¿Quieres ser uno y trino?



El planeta de Populous parece un parque temático



¿Por qué habrán hecho una urbanización junto a un volcán?



Populous no sólo está habitado por "bravos" en plan pecholobo.

Editor:	**Bullfrog/EA**
Distribuidor:	**Electronic Arts**
Precio:	**7.990 pesetas**

Si tienes problemas de seguridad y crees que nadie te hace caso, *Populous: El principio* puede ser una buena terapia para ti. En este juego eres un dios y tienes todo el mundo a tus pies. De hecho, la primera entrega de la serie *Populous* –que no se publicó para PlayStation– fue considerado el primer ejemplar (y, por lo tanto, inventor) de un nuevo género: el 'God game' o 'juego Dios'. Sin embargo, para poder ejercer de "ordeno y mando" primero hay que aprender a controlar la mecánica interna del juego en sí, y eso no es tarea fácil.

De entrada hay que tener en cuenta que se trata de un título de estrategia en tiempo real, un género muy poco cultivado en nuestro planeta (el PlayStation, por supuesto) por la complejidad intrínseca que comporta (sumando los de un teclado y un ratón siempre hay más botones que apretar). Además, este juego en concreto procede del PC y no lo disimula. Aparte de la complicación en el sistema de juego (hay que manejar muchas variables para ir construyendo tu imperio poco a poco), el primer inconveniente que presenta en su versión para la gris son los gráficos: la potencia del hardware de la Play no permite emular la calidad visual que hoy se puede alcanzar en un PC potente con tarjeta aceleradora 3D, y la cantidad de textos –que no aparecen en pantalla, sino que son recitados por una voz en off– contribuyen a menguar la potencia de la máquina destinada a los gráficos.

Aun así, hay que reconocer que Bullfrog, los desarrolladores, y Electronic Arts han hecho lo que han podido y han logrado que *Populous* tenga un aspecto más que decente en la Play. Tanto los escenarios como los personajes están diseñados con bastante detalle, la velocidad de frames es totalmente correcta y se han cuidado los efectos de luz. Los de sonido ya son harina de otro costal, por no hablar de la música new age, que a más de uno le acabará poniendo de los nervios. Además, las féminas del planeta PlayStation agradecerán que los "bravos" que mandamos de aquí para allá a cortar leña y otros menesteres sean unos fornidos mancebos que se pasean por ahí a pecho descubierto.

Para facilitar las cosas, los textos están traducidos al castellano y entre existe un modo tutorial (aunque, en la versión beta que hemos visto, éste no acaba de funcionar bien). El atrevimiento de Electronic Arts al llevar un juego como éste a la gris bien merece el esfuerzo de penetrar en su universo. Pese a que la interfaz no es muy intuitiva, este título promete ser todo un peligro de adicción en cuanto uno se ha hecho con las riendas del juego. Prometemos una guía que allane el camino a los valientes que decidan aventurarse en *Populous: El principio*.





- **Estrategia 3D en tiempo real**
- **Gráficos decentes**
- **Voces y textos traducidos**



- **Poco accesible**
- **¡¿Quién ha dicho que la música new age es relajante?!**

PUNTUACIÓN: 

POOL HUSTLER

Toda una carambola



¿Parece difícil? Nada, hombre, es un plis-plás...



...siempre y cuando dejes que la máquina te ayude un poco.

Editor:	**Sunsoft**
Distribuidor:	**Infogrames**
Precio:	**7.990 pesetas**

El apasionante mundo de los simuladores de billar recibe este mes a un nuevo vástago que llega a nuestro país de la mano de Infogrames. El recién llegado se hace llamar *Pool Hustler* e intenta reproducir con el máximo de fidelidad los diferentes aspectos –como las normativas, la mecánica y la física– de esta frenética y endiablada actividad que consiste en apostarse sobre una mesa y golpear unas bolas con la ayuda de un palo de madera.

Pool Hustler consiste básicamente en echar unas partiditas de billar contra la máquina o contra el segundo jugador en las modalidades de ocho o nueve bolas, rotación y 14-1. Sin embargo, se le puede añadir un poco de salsa al asunto gracias al modo Story, en el que el juego se plantea como un campeonato con varios estadios o niveles en el que el jugador se enfrenta a diversos rivales controlados por la máquina. Aquí, además de la pericia, es importante mantener un saldo de dinero suficiente para pagar las inscripciones en los diferentes torneos, o sea que procura pulir al máximo tu estilo antes de ponerte a apostar. El juego es técnicamente correcto y se deja jugar, pero ¿vale la pena jugar al billar en PlayStation gastándote unos cuantos billetes verdes si lo puedes hacer de verdad en cualquier bar por unas monedas?





- **Muchas modalidades de juego**
- **Gráficos acertados**



- **Por el mismo precio puedes comprar cosas más emocionantes.**
- **En el bar cuesta 200 pelas.**

PUNTUACIÓN: 

X GAMES PRO BOARDER

Surfeo, luego existo

Editor: Sony
Distribuidor: Sony
Precio: 7.990 pesetas

Para hacer *X Games Pro Boarder* no han tirado la casa por la ventana, pero ha salido decente y apañada. El juego cuenta con licencia para reproducir a las estrellas de los X Games, un detalle que aquí pocos valorarán porque ni en nuestro país hay demasiados aficionados al snowboard (aparte del grafista de PlanetStation), ni se trata de una competición demasiado conocida por aquí.



¿Vale la pena gastarse ocho billetes en *X Games Pro Boarder*? Hablando claro, es el típico juego que dices "si costara 4.000 pelas no estaría nada mal, porque tiene sus puntos y se le pueden sacar unas buenas horas, pero 8.000 pelas...". Sus puntos son una captura de movimiento muy lograda –se pueden seguir los gestos y maniobras mucho mejor que en *Cool Boarders 3*–, una gran variedad de "trucos" (es decir, saltos y piruetas) y una música guapísima. Además, la calidad de la música se complementa con la del sonido: éste es uno de los pocos títulos para PlayStation que han aprovechado la capacidad Dolby Surround de la consola. Los gráficos tienen buena pinta de entrada, pero los paisajes no están muy currados y en ocasiones se notan las deficiencias del motor (en algunos giros, por ejemplo, se aprecia cierta brusquedad).

Los modos de competición son más variados que en *Cool Boarders 3*: Halfpipe (literalmente, "medio tubo" por el que se va de un lado a otro), Midnight Express (bajada larga bajo la luz de la luna y las estrellas, muy romántico), Estadio (salto individual en interior), Slopestyle (baches y rampas) y Mt. Baker Gap (carrera corta de obstáculos). Cuando consigamos quedar primeros cinco veces en una de estas modalidades podremos optar también al tradicional modo Circuito, que aquí no está precisamente bien resuelto: hay que ganar otra vez cinco veces en una misma pista para acceder a otro circuito y, la verdad, al final te hartas de bajar tantas veces por el mismo sitio.

Un punto a favor: el juego está traducido; aunque en lugar de "puntuación" se habla de "puntaje", menos da una piedra. *X Games Pro Boarder* quizá satisfará más a los aficionados al snowboard real que Cool Boarders 3, pero el resto de los mortales disfrutarán más con el segundo: menos realista, pero más variado y accesible.





- Música y sonidos megapotentes
- Captura de movimiento muy real
- Gran variedad de trucos



- Complicación extrema
- Gráficos justillos
- Sistema de circuitos engorroso

PUNTUACIÓN:







Puedes ver en todo detalle cómo se mueven los surfers.



Cuidado con no dejarse los dientes en una valla, ¿eh?



ACTUA POOL

¡Me he armado un taco!

Editor: Gremlin
Distribuidor: Infogrames
Precio: 7.990

No sabemos si muchos usuarios habían echado en falta un simulador de billar pero, misteriosamente, se han lanzado al mercado casi en el mismo momento dos juegos que abordan este tema: el que nos ocupa y *Pool Hustler* (busca el análisis en esta misma sección). *Actua Pool* tiene una realización técnica aceptable en la que destaca una útil cámara cenital a través de la cual podemos seguir nuestras jugadas desde una perspectiva incluso mejor que en la vida real.

Respecto a la mecánica de juego, aparte de los típicos modos de tutorial para aprender todas las jugadas posibles y las opciones de partida sencilla, encontramos el modo Hustle y el modo 'Torneo'. En el primero, un solo jugador se enfrenta a una serie de rivales con el objetivo de derrotarlos uno tras otro hasta batirse contra Philly Joe, el auténtico rey de las bolas. El modo de torneo es lo mejor del juego, ya que pueden competir simultáneamente (vía multi-tap) hasta 16 jugadores.

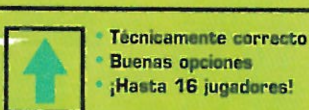
El principal problema de *Actua Pool* es el sistema de control, al que se le han querido dar tantas posibilidades (se utilizan todos los botones del pad) que, entre golpe y golpe, el jugador se pasa como mínimo cinco minutos estudiando todas las posibilidades que ofrece el programa.



Que no, hombre, que no es la blanca la que tienes que meter en el agujero...



En "El color del dinero" parecía más fácil...



- Técnicamente correcto
- Buenas opciones
- ¡Hasta 16 jugadores!



- Poco impactante
- Manejo complejo
- No recomendable para impacientes

PUNTUACIÓN:




Algunos de los rivales son auténticas patatas calientes.




RALLY CROSS 2

La veteranía no siempre es un grado



Lo mejor es que puedes hacer tus propios circuitos.



Por muy gorda que te la pegues, no harás ningún ruido.

EDITOR: SCE 989
Distribuidor: Sony
Precio: 6.990 pesetas

Sin ser nada del otro jueves, la primera parte de *Rally Cross* tenía unos gráficos aceptables para la época y una jugabilidad más asequible que la de *V-Rally*, el rey de los juegos de carreras de aquel momento. Pero desde entonces las cosas han cambiado mucho en este género.

Con este panorama, la secuela de *Rally Cross* no lo tenía nada fácil, pero parece que sus programadores tampoco se han esforzado demasiado por recoger el guante arrojado por *Gran Turismo* y *Colin McRae Rally*. Para empezar, los gráficos han quedado más desfasados que la música de Karina. La creación de reflejos en los coches no pasa de ser un intento, y los circuitos tienen más o menos la misma pinta que la primera parte. Ha mejorado alguna cosilla (ya no se ralentiza al pasar sobre barro), pero la verdad es que la atención por el detalle ha sido bastante escasa: al volcar desaparece la sombra del vehículo, las colisiones contra la pared no provocan ningún sonido, el coche casi nunca se abolla por muy bestia que seas... y así podríamos continuar hasta dar una larga lista de detalles negativos más o menos importantes. Con todo, el motor de juego se mueve con soltura y, gracias a una hábil artimaña de diseño, los accidentes del terreno tapan la aparición súbita de polígonos en el horizonte.

Los creadores de *Rally Cross 2* han optado descaradamente por un estilo arcade a lo *Ridge Racer* en detrimento de la simulación más dura en plan *Toca 2*. El resultado es una conducción tan sencilla como falta de realismo que abundan en derrapes y trompos muy fáciles de controlar.

Las únicas notas más o menos originales son el editor de circuitos –que da bastante libertad para crear recorridos nuevos– y un curioso modo de supervivencia contra tres competidores que van en contradirección. Poca cosa para un producto al que, definitivamente, el tiempo no ha hecho ningún favor, especialmente ahora que la cuarta parte de *Ridge Racer* está a la vuelta de la esquina.



- **Puedes crear tu circuito**
- **Jugabilidad arcade**
- **Modo de supervivencia**



- **Anticuado**
- **Falto de realismo**
- **¿Vale la pena sacar esto en 1999?**

PUNTUACIÓN: 

DODGEM ARENA

Más arena que cal...



Los gráficos dan el pego de forma más que sobrada.



Una acción trepidante, pero sin un sentido demasiado claro...

EDITOR: Project Two Interactive
Distribuidor: Media Connection
Precio: 8.995 pesetas

¿Os imagináis qué pasaría si los raudos pilotos de *Wipe Out 2097* prestaran atención a las recomendaciones de la Dirección General de Tráfico y abandonaran las peligrosas carreras para dedicarse al hockey montados en sus costosos cacharros? Pues eso es más o menos lo que nos propone *Dodgem Arena*, un título que introduce un deporte futurista tan sencillo como extraño.

Lo primero que llama la atención de este juego es su concepción gráfica, que parece sacada de una hipotética secuela de la saga *Wipe Out*; tanto las naves como el entorno cibernético que las rodea guardan un parecido bastante obvio con sus equivalentes del título de Psygnosis. En el terreno técnico, *Dodgem Arena* da la talla: el motor 3D es suave –incluso en el modo de dos jugadores a pantalla partida–, los efectos de luz bastante logrados y el diseño gráfico digno, aunque algo aséptico.

Tras observar la apariencia externa, llega la hora de jugar. El objetivo consiste en luchar contra los rivales para conseguir unos discos (también llamados pucks) que luego se han de introducir en una especie de portería itinerante. Los competidores no dudarán en usar sus armas para fastidiarte, por lo que tú, aparte de atacarles, también te puedes defender.

Vale: presionamos Start, nos preparamos y... finalmente comprobamos que algo no funciona. El juego carece totalmente de chispa, no hay emoción y al cabo de unas horas te asalta la terrible sensación de estar perdiendo el tiempo. A la hora de la verdad, llevar tu disco a una portería móvil (con aspecto de OVNI de serie Z) que gira alrededor del estadio tiene menos emoción que ver el Festival de la OTI en diferido, y los competidores dan menos guerra que un arenque ahumado. Este triste nivel de jugabilidad coloca por debajo de la línea de flotación hasta al más pintado, por lo que, lamentablemente, sólo podemos constatar que los programadores han perdido el tiempo al intentar combinar las carreras con el deporte de estadio. Qué le vamos a hacer, otra vez será.



- **Buena realización técnica**
- **Gran suavidad del motor 3D en el modo de 2 jugadores**



- **Aburrido**
- **Gráficamente "inspirado" en *Wipe Out***
- **Fatídico fallo de planteamiento**

PUNTUACIÓN: 

PEQUEÑOS GUERREROS

Grandes precedentes, medianos resultados

EDITOR: DreamWorks Interactive
Distribuidor: Media Connection
Precio: 7.990 pesetas

La peli dejó alto el listón y el juego no ha conseguido ponerse a la altura, pero aun así vale la pena echarle un vistazo a este título que llegó a la PlayStation hace un par de meses. Aunque su lanzamiento no fue un gran bombazo, es probable que los espectadores que vieron el film – también estrenado hace unos meses– sientan curiosidad por saber cómo les ha sentado a los Gorgonitas el viaje del cine al videojuego.

La primera diferencia entre la versión cinematográfica y la que nos ocupa es que, evidentemente, aquí no se huele la carne humana. En su lugar, completando el reparto encabezado por los Gorgonitas (que son los buenos) y los Comandos (que son los malos), aparecen una serie de robots que, vaya por Dios, también son malos. En el juego encarnas a Archer y tu misión consiste en echar de tu tierra, Gorgon, a los invasores y, de paso, liberar a tus colegas para que te echen una mano.

La primera decepción de los que vimos la película es que el entrañable Archer al que tanto cariño le cogimos desde la butaca no es aquí más que un sprite, y los geniales diálogos han desaparecido casi por completo. Nada de sentimentalismos, pues. Pero que se parezca o no a la película es lo de menos; lo importante es que funcione como juego y que sea entretenido. En ese sentido, *Pequeños guerreros* no es nada del otro mundo. Los gráficos y la animación son correctos, aunque recurren al típico truquillo de reducir el campo de visión para ir generando los polígonos a medida que te acercas a una zona, y eso a veces resulta un poco irritante. Sin embargo, lo que vas viendo es más que decente, y lo que oyes también: la ambientación la redondea una música original y acertada, en plan orquestral.

A la hora de entrar en acción, Archer se comporta: sus movimientos son fluidos, aunque no muy variados (básicamente, se dedica a avanzar y saltar para esquivar el fuego enemigo). Sin embargo, no es que la historia tenga mucha chicha: el juego consiste en ir por ahí disparando, cogiendo llaves, recolectando armas y tal y tal (o sólo un "tal", para ser más exactos). Quizá el



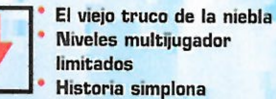
mayor aliciente es el grado de dificultad, ya que la inteligencia artificial de los Comandos les lleva a esquivar tus disparos y son duros de pelar.

Pequeños Guerreros es un plataformas 3D que no tiene nada de especial, pero puede saciar tu sed de tiros durante un rato, un poco al estilo *Apocalypse*. Consta de 14 niveles más 6 para la opción de 2 jugadores a pantalla partida (al que se puede jugar en dos modos distintos), y una quincena de armas diferentes, pero hay que decir que la acción multijugador es bastante limitada. Aun así, los niveles son grandes y laberínticos, por lo que te puedes pasar un buen rato tan sólo explorando o en busca de los cañones rotatorios con los que freír a los Comandos. Han empezado ellos, así que...



- **Acción 3D en escenarios guapos**
- **Manejo fluido del personaje en el modo de 2 jugadores**
- **Nivel de dificultad desafiante**

- **El viejo truco de la niebla**
- **Niveles multijugador limitados**
- **Historia simplona**

PUNTUACIÓN: 

EL MUNDO PERDIDO: JURASSIC PARK

+ dinos por - dinero

EDITOR: Electronic Arts
Distribuidor: Electronic Arts
Precio: 3.990 pesetas

PLATINUM

Si eres de los que piensan que la vida es dura, espérate a ver este juego. Estudiar o ir a trabajar no es nada comparado con la lucha por la supervivencia en *El mundo perdido*, la adaptación al videojuego de la película de Spielberg. El desarrollo lo llevó a cabo DreamWorks Interactive (la empresa del propio Steven que también hizo la película, como en el caso de *Pequeños Guerreros*), y se nota que esta gente trabaja en serio y con pasta gansa. Este título es una auténtica superproducción, con unos gráficos, unos efectos de sonido y una animación impresionantes.

El juego es muy extenso y hay una gran variedad de personajes –entre animales y humanos, jugables y enemigos–, niveles (30 en total), campos de batalla y elementos varios. La acción es tipo arcade con scroll lateral, y consiste en ir avanzando por una isla para encontrar power-ups, objetos y vidas con el fin de superar el nivel e ir accediendo a otros personajes. El mayor obstáculo estriba en que por el camino tendrás que pelear –y muy duro– con otros depredadores y luego merendártelos para estar en plena forma.

Uno de los mayores puntos de *El mundo perdido* es que a lo largo del juego vas cambiando de "estado": empiezas siendo un escuálido dinosaurio que en lugar de gruñir ladra como un caniche y, a medida que progresas, te vas metiendo en la piel de otros dinos –el rey es el T-Rex– e incluso de un par de humanos.

Lo malo es que la acción resulta muy lineal; a pesar de que existen algunas rutas alternativas, el camino está muy marcado y no deja ninguna libertad de exploración. Aun así, hay que mirar bien por todas partes para encontrar el camino correcto, lo que a menudo resulta muy frustrante. La precisión de los controles deja bastante que desear, lo cual se añade a la dificultad intrínseca del juego (novatos sin mucho tiempo libre, abstenerse). Así pues, se trata de un título desigual: supera con mucha nota el apartado gráfico –con todas sus cámaras, resulta muy cinemático– pero se queda muy justo a la hora de jugar.



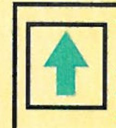
Tabla de características de un dinosaurio "Compsognathus".



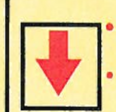
Parece listillo, pero no tiene demasiadas oportunidades para demostrarlo.



Si todos los dinosaurios eran tan ridículos como éste, no es extraño que se extinguiesen.



- **¡Tiene un aspecto magnífico!**
- **Hay acción para rato**
- **Música y efectos de cine**
- **Todo un desafío**



- **La extrema linealidad resulta frustrante**
- **No es fácil de controlar**

PUNTUACIÓN: 



AL HA

Cada vez tendremos que pedir más y más disculpas por la cantidad de cartas que tenemos que dejar en el tintero, pero aun así las seguimos leyendo TODAS. Así pues, no sufráis si no encontráis la vuestra y tened en cuenta la Nota de Redacción que aparece al final de la sección. ¡Gracias una vez más!

LOS ZOMBIS DE GEORGE

Diego Darriba (Lugo)

1. El anuncio de *Resident Evil* dirigido por George A. Romero ¿se emite o emitirá en España?
2. ¿Por qué a los suscriptores les llegan las revistas casi un mes después de salir en el kiosko?

Es cierto que existe el anuncio de *Resident Evil 2* dirigido por George A. Romero (uno de los directores de películas que más filmes de zombis ha rodado) pero, lamentablemente, no apareció en ningún canal de televisión español cuando se lanzó el juego, y mucho nos tememos que medio año después nadie pagará un duro para que salga en antena. Una auténtica lástima, pero tranquilo: se rumorea que Romero dirigirá una película enterita dedicada al mundo del *survival horror*, así que reza y cruza los dedos para que se estrene en este país.
2. Correos tiene gran parte de culpa en los retrasos de las suscripciones debido a la proberbial lentitud del servicio y a sus períodos de colapso. Además, cuando el suscriptor paga contra reembolso, tenemos que esperar a que Correos tramite el pago antes de enviar el siguiente ejemplar, por lo que el problema se acentúa. Aun así, un mes de retraso es una auténtica pasada, por lo que recomendamos que quienes sufran estas demoras se pongan en contacto con nuestra distribuidora, Comercial Atheneum (teléfono 93 654 40 61), para informarse de si en su caso concreto existe algún problema.

UNA DE PERIFÉRICOS

Eduardo
Vía correo electrónico

1. Los accesorios que no son de la marca Sony, ¿estropean la videoconsola? Es lo que dice en las instrucciones, pero son más baratos.
2. ¿Qué juego de plataformas en gama *Platinum* me aconsejáis?
3. Sugiero que hagáis una libreta con todos los juegos y su precio.

1. Es cierto que los productos de Sony siempre te garantizan calidad y duración a prueba de bombas, pero eso no quiere decir que otros mandos o tarjetas de memoria no puedan ser tan buenos o mejores. Nuestro mejor consejo es que sigas atentamente nuestra sección *Instrumental* para saber en lo que te metes. Por cierto, si el texto de instrucciones al que te refieres lo ha escrito la propia Sony, ¿qué marca esperas que recomienden? ¿Panasonic?
2. Si quieres un plataformas que esté bien de precio te recomendamos especialmente dos: *Crash Bandicoot* (en abril saldrá su segunda parte en Platinum) y el archifamoso *Tomb Raider* en el caso de que te guste combinar plataformas con aventuras. Si no sabes cuál elegir, déjate llevar por el atractivo de sus protagonistas...
3. Algo así nos pidieron ya una vez, así que te remitimos a las cartas del número 4 de *PlanetStation* (carta de Jaime Pedrosa).

EN BUSCA DEL MANDO PERDIDO

José Antonio Galgani
Córdoba

Soy un maniático de PlayStation y querría daros la enhorabuena. Sinceramente, es la mejor revista que he leído, y las he leído todas. En el número 3 mencionábais el mando Analog Station Shock 2, pero lo he buscado por todas partes y en mi ciudad (Córdoba) no se conoce.

Enhorabuena a ti por haberte leído todas las revistas del mundo mundial y tener todavía tiempo para respirar.
Hemos consultado al fabricante y distribuidor del Analog Station Shock 2, Guillemot, y nos ha asegurado que podrás encontrar el mando en los siguientes puntos de venta: Centro Mail, Alcampo y El Corte Inglés. Si se han agotado las existencias, seguro que en un par de semanas lo vuelven a tener.

¿CUÁNTO TIEMPO ME QUEDA?

Manuel Melsuizo
Motril (Granada)

¡Eh! ¡Hola consoleros! ¿Cuánta vida le queda a PlayStation? ¿Y a N 64? ¿Por qué Nintendo, sabiendo que los cartuchos no tienen futuro, se los pusieron?

No nos pongamos nerviosos. De momento, Sony no suelta información sobre sus nuevos proyectos y, teniendo en cuenta el éxito arrollador de PlayStation, no es probable que tenga prisa en lanzar un nuevo formato de hardware. Dale tiempo al tiempo y disfruta de tu Play este año; hay un buen montón de juegos muy prometedores a la vuelta de la esquina (¿o es que no te lees nuestra sección de *Cuenta atrás*?).

Nintendo 64 aún está luchando por lograr un parque de consolas aceptable entre los usuarios. Si lo consigue tendrá cuerda para rato, pero si no... seguramente seguirá los pasos de la Saturn. Nosotros tampoco acabamos de ver claros los motivos por los que la gran 'N' no le hizo caso al CD. Prescindir del lector de compactos abarata los costes de fabricación de la consola y el acceso al cartucho es más rápido, pero el precio de un juego en cartucho siempre será más elevado y, por si fuera poco, resulta mucho más difícil incluir secuencias de vídeo y bandas sonoras de calidad. En todo caso, lo importante es que la Play sigue teniendo el mayor número de juegos a su disposición y además espera para este año joyas como *MGS, Soul Reaver, RRT 4, FF VIII* y unos cuantos más.

PLAY-BOY

Julio Esteban Pérez
Alicante

¿Es verdad que van a sacar un adaptador para poder jugar con los juegos de Gameboy en la Play?

Es totalmente cierto que existe ese cacharro. Se llama Game Booster y apareció en nuestro segundo número alcanzando la modesta puntuación de ¡dos planetas! El invento no deja de ser curioso, pero sus principales pegas son que no reproduce el sonido de los juegos (aunque, teniendo en cuenta la capacidad sonora de la Game Boy, esto puede verse casi como una bendición), que se ralentiza un pelín y, sobre todo, que cuesta un potosí y medio (nueve billetes, nada menos).

TOCA 2 Y HUNDIDOS

Juan Carlos Pita Barral
La Coruña

Vuelvo a escribiros porque me pasa una cosa con el juego *TOCA 2*. Estoy jugando en el modo estándar, llego al último circuito (Thruxton), lo paso en primera posición en las dos carreras, gano el campeonato, salen las puntuaciones, la pantalla donde te dan la enhorabuena y luego la que dice que has conseguido un nuevo circuito: Kastl, en Bavaria. Hasta aquí todo bien, pero entonces pulso la × para continuar y... ¡oh sorpresa! No pasa absolutamente nada; en la pantalla no aparece nada más que oscuridad y para volver al juego hay que darle al Reset. Lo he probado con otra copia del juego y me pasa exactamente lo mismo. Además, en el circuito de Loch Ranock, cuando juego con los códigos, al acabar de cargar el circuito la pantalla se pone de color rojo y otra vez hay que darle al Reset. Lo he probado con dos juegos y dos PlayStation.

Curioso problema. Hemos contactado con el servicio técnico del distribuidor (Proein) y nos han asegurado que lo están investigando. Así pues, te recomendamos que les llames (su teléfono aparece en la carátula del juego). A los demás os mantendremos informados en nuestros siguientes números si se revela algo interesante.

PLANET ARAMIS

Ignacio Guzmán
Madrid

1. ¿Cómo es posible que se conozcan juegos de la PSX 2 y no se sepa qué forma tiene, qué potencia, etc.?
2. ¿Saldrá *Resident Evil 4* para PSX 2?
3. ¿Va a pasar algo sobre Game 40?

1. Que Sony no diga nada oficialmente sobre su nuevo hardware no quiere decir que no lleven años trabajando en él; algunos desarrolladores como Namco, Hudson o Square ya disponen de prototipos de la nueva consola con los que ya deben de estar desarrollando proyectos futuros. Algo totalmente lógico si recordamos que para



crear joyas como *FF VII* o *MGS* se necesitan de dos a tres años de arduo trabajo.
2. Respecto a *Resident Evil 4*, ¿qué quieres que te digamos? A duras penas sabemos si saldrá de una bendita vez la tercera parte para PlayStation, desconocemos el nombre de la sucesora de la gris ¿y tú ya piensas en comprar la cuarta parte de la saga de los zombis? Quizá la respuesta está en el tarot.
3. El programa radiofónico Game 40 desapareció hace unos meses. En aquel momento hablamos con su responsable, Manuel Martínez Vivaldi, y ni siquiera él había recibido ninguna razón de peso para que la cadena tomara tal decisión. En todo caso, nos comentó que estaba previsto abordar los temas que trataba el programa (informática, videojuegos, etc.) dentro del marco de un espacio más amplio tipo magazine. Si quieres más detalles, quizá la propia cadena SER esté ahora en posición de informarte más a fondo sobre el tema.

MENUDO ES MI PADRE
Jaume Quintana
La Bordeta (Lleida)

Hace unos días que me he comprado la PlayStation y creo que es lo mejor que me ha sucedido hasta ahora. Escribo para ver si me podéis dar el controlador Hyperdrive de Blaze de regalo. Sois cojonudos. Os pido el mando porque me he comprado el juego *FIFA 99* y mi padre se empeña en jugar con él, y a mí no me deja ni mirar. A ver si así podemos jugar los dos.

Antes de contestarte queremos darte las gracias por el pin de regalo que nos has enviado, todo un detallazo. El mando Hyperdrive lo regalábamos a los lectores que se suscribían (te olvidaste de un pequeño detalle…) y, en todo caso, las unidades se agotaron a tal velocidad que hemos tenido que cambiar de regalo ya ¡dos veces! Si quieres el que obsequiamos ahora no tienes más que leer la información que encontrarás en la página 22 y actuar en consecuencia. Lo que dices sobre tu padre lo hemos vivido en carne propia ("¡Mira qué he comprado para el niño!" y nosotros, el Scalextric, ni lo olíamos), así que te comprendemos y estamos contigo, ¡pero no podemos ir regalando mandos, compréndelo tú también! Esperamos que, a pesar de todo, sigamos siendo cojonudos...

PATILLA A LA VISTA
Daniel Gilete
Villamarín (Leon)

Soy un *viciao* de la PlayStation y os escribo para felicitaros por vuestra maravillosa revista. Tengo ahora en mis manos todos los números publicados de *PlanetStation* y me gustan mucho, porque son muy completos. Ahora quisiera haceros una pregunta: ¿podéis publicar un número con una guía de *Medievil*?

Bueno, bueno, bueno... aquí tenemos el típico caso del supuesto lector con la epidermis facial más dura que el cemento armado. Mucho peloteo, mucho "tengo ahora en mis manos todos los números", pero curiosamente se ha saltado las ocho páginas de la guía de *Medievil* que aparece en el número 2 de *PlanetStation*. Una de dos: o lees la revista con menos ansia y prestando atención a TODAS Y CADA UNA de las páginas que la componen, o dejas de mentir como un bellaco. Venga, confiesa, ¿de dónde has sacado nuestra dirección?

EL LECTOR DUDOSO
Alberto Maya
Alcobendas (Madrid)

Tengo 14 años y unas cuantas preguntas:
1. ¿Qué me recomendáis, *Resident Evil 2* o *Silent Hill*?
2. ¿Cuándo estará *Silent Hill* a la venta y cuánto costará?
3. ¿Es sangriento y te podrás "truñar" como en *Resident Evil 2*?
4. ¿Lo traducirán o lo doblarán al castellano?
5. Y *Cool Boarders 2*, ¿estará en *Platinum*?
6. Respecto a *Rainbow Six*, ¿cuándo estará a la venta y por cuánto?
7. ¿Qué me recomendáis, *Rainbow Six* o *Comandos 2*?
8. ¿Cuándo sacarán el juego de *Jackie Chan* y cuanto costará?

¡Vaya carretada de preguntas, chaval! Nos has dado más trabajo que todas las demás consultas juntas, pero ahí va la cosecha:
1. Te recomendamos que te compres ya mismo *Resident Evil 2*. Además de ser un juego increíble, ya está a la venta, mientras que para *Silent Hill* tendrás que esperar, más o menos, hasta...
2.... finales de la primavera. El precio no está establecido pero apostamos por 7.990 pesetas (1.000 pelas arriba, 1.000 pelas abajo).
3. No somos conscientes de haber "truñado" en *Resident Evil 2* (básicamente porque no sabemos lo que es y en el diccionario, por supuesto, no aparece). Suponemos que quieres saber si *Silent Hill* es tan salvaje como el juego de Capcom, y te podemos decir que, desde luego, lo es... Hay hectolitros de sangre por un tubo y todo apunta a que tiene una tensión terrorífica de infarto.
4. *We don't know* (o sea, NS/NC).
5. Para abril encontrarás *CB 2* en *Platinum*.
6. De *Rainbow Six* sólo te podemos decir que la versión de PC es muy buena, pero muy difícil también. Se espera que aterrice en PlayStation en primavera. El precio, ya sabes: 7, 8 o 9.000 pelas.
7. No podemos decirte si es mejor que *Commandos* porque aún no hemos jugado con las versiones de Play.
8. A Jackie Chan lo debes de haber visto ya en la sección *Cuenta Atrás* (¿o también eres de los que se saltan páginas, como el colega Gilete de León?).

¿PC O PLAY?
Jaione Salomé Olmos
San Sebastián (Guipúzcoa)

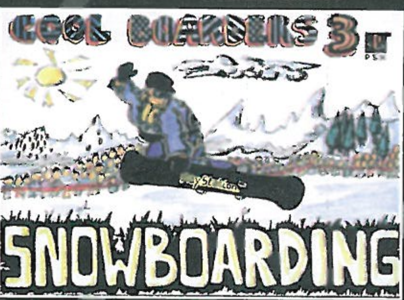
Me ha picado el gusanillo de la Play y, aunque no la tengo (juego con la de unos amigos), estoy a punto de hacerme con un PC. Mi economía no está muy boyante, así que, después de pillarme el PC no podré agenciarme una Play. Los juegos japoneses como *Bust A Groove* son los que más me suelen gustar. ¿Puedo encontrar este juego (u otros) para mi futuro PC? ¿Podéis indicar, de ahora en adelante, si los juegos que mostráis existen o no para PC? A pesar de mi ignorancia, no hay que ser un lince para darse cuenta de que vuestra revista es de p* madre. ¡Felicidades!**

Los juegos que más te gustan son los de PlayStation, no tienes mucha pasta... ¡y te compras un PC! A eso se le llama 'lógica aplastante'. Es nuestro deber comunicarte que la mayoría de juegos de PlayStation no aparecen en PC, y viceversa. Además, es especialmente difícil que se den conversiones en el caso de los juegos japoneses (los nipones son consoleros a muerte), aunque existen excepciones reseñables, como es el caso de *Final Fantasy VII*. Mira, el mejor consejo que te podemos dar es que te compres la Play. En la revista solemos mencionar cuando comentamos un juego si procede del PC, pero no podemos hacer mucho más siendo "100% PlayStation", ¿no crees?

RAYMAN TIENE FINAL
Raúl García
Cuenca

Hola chavales de la *PlanetStation*. Leí lo que decíais del truco de *Rayman* y siento no poder mandaros una foto del final porque ya no lo tengo. Si os sirve de consuelo os diré que me lo he pasado, y lo único que desmerece es el triste y pobre final que tiene. Os cuento. Si te pasas el juego sin recoger todas las cajas, la última pantalla no se te abrirá ni por asomo. Sin embargo, si las recogéis todas se os abrirá una divertida fase.

¡GANADOR!
Tarjeta de memoria 4 MB + Camiseta + Gorra *PlanetStation*



© Francisco Javier Riera (Santa Cruz de Tenerife)

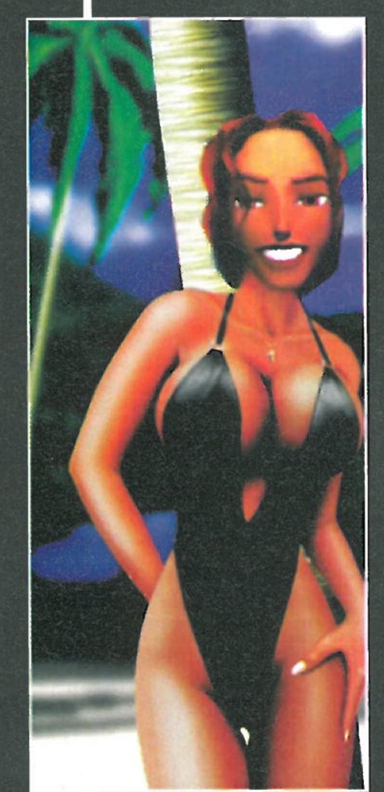

© Super Nuria


© Patricia Reyes Ballester (Palma de Mallorca)


© Andrés Moreno Garzón (Benetuser, Valencia)

Te deslizas por una serie de rampas en una sartén (no es coña) y al final te encontrarás con un "megamix" formado por piezas de monstruos ya derrotados ante-riormente. Tras vencerlo varias veces tendrás ese pedazo de gustazo de terminar con el juego. El final es un decaedro dando vueltas sobre sí mismo y de vez en cuando salen unas imágenes estáticas con Rayman y sus amigos.

Como puedes observar, Raúl, hemos tenido que recortar tu carta, pero informamos a todos los lectores de que, por los detalles que das, no nos queda ninguna duda de que verdaderamente has acabado con el dichoso *Rayman*. ¡Felicidades, campeón!, porque aquí aún no lo ha logrado nadie. A ver si cunde el ejemplo y hay algún valiente ca-paz de terminar (sin hacer tram-pas) *ODT*, el actual rey de la frus-tración del planeta PlayStation.



Enviado por:
Jose Alfonso Rubio
Mateo-Sidron

SINTÉTICO AL HABLA

Ismael Martí
Riudoms (Tarragona)

Según el número 4 de *PlanetStation*, sección *Al Habla*, queréis cartas breves y sintéticas. Pues ahí va una.
1. Revista + genial que hay en el kiosko sobre PlayStation: *PlanetStation*.
2. Gracias por todos los trucos y *Libros de ruta* que publicáis.
3. Ya soy suscriptor y tengo, gracias a vosotros, el fantás-tico Hyperblaze gratis + pós-ters gratis + enciclopedia de trucos gratis. Y todo por tan sólo 5.400 pesetas al año. ¿Qué más queremos?
4. ¿Para cuándo el *Libro de ruta* de *Tomb Raider I*?
5. Saludos a todo el equipo y enhorabuena por esta genial revista. Por muchos años.

Tomad nota de Ismael. Si es que tiene toda la razón del mundo: *semo' lo' ma' mehore'*. Coñas aparte, estamos muy contentos de responder a vuestras expectativas y nos seguiremos esforzando todo lo que poda-mos. Respecto a *Tomb Raider*, de momento tenemos previsto publicar una guía de la se-gunda parte, que pronto aparecerá en *Platinum*, y luego, quién sabe, quizá le pillemos el gustillo a Lara y nos animemos a publicar también la del I.
Gracias, Ismael, nos has llegado al alma.



escribe a:
PLANET STATION
Editorial AURUM
C/ Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
o mándanos un mail a:
planet@intercom.es

CARMAGEDDON BOBINO

Germán Aragón
Valdelagrana (Cádiz)

Me encanta la revista porque no os cortáis poniendo trucos y guías. Tengo varias preguntas y quejas.
1. ¿*King Of Fighters* no es *Fatal Fury*, o tiene algún parecido? ¿Es mejor que *Tekken 3*?
2. ¿Saldrá algún juego como *Final Fantasy VIII* o *VII*?
3. ¿Es verdad que en *Carmageddon* para Play van a cambiar las personas que atropellas por vacas? Le quitarían todo lo bueno.
4. Esperaba algún juego como *Libero Grande*, pero me parece algo incompleto: no son nombres originales, hay pocos personajes, no puedes fichar por otro equipo... ¿Saldrá alguno más completo?

1. Las sagas *King Of Fighters* y *Fatal Fury* tienen un cierto parecido estético y jugable porque todos los juegos de lucha de la com-pañía SNK tienden a ser bastante similares. Además, algunos personajes de *Fatal Fury* participan en *King Of Fighters*. Respecto a si son mejores que *Tekken 3*, depende de tus gustos: en un caso hablamos de lucha "tradi-cional" en 2D, mientras que *Tekken* tiene un entorno poligonal en 3D). Nosotros preferi-mos el juego de Namco.
2. Te recomendamos *Wild Arms* (publicamos análisis y guía este mes), ya que su mecá-nica es muy similar. Sin embargo, no esperes la fastuosidad gráfica de *Final Fantasy VII*.
3. El tema de la censura de *Carmageddon* es bastante espinoso. Efectivamente, se han eliminado a los pacíficos transeúntes y se han puesto a su lugar a unos alienígenas (o puede que zombis) listos para despachurrar, sustituyendo además las salpicaduras de ketchup por salsa verde. Parece ser que tam-bién podremos atropellar a algún animal (efectivamente, puede que sean vacas).
4. Si quieres un juego en el que aparezcan clubs de fútbol y jugadores reales, cómprate *FIFA 99*, ya que no tenemos noticia de que vaya a aparecer una secuela de *Libero Grande* con las características que reclamas. Es una lástima porque, a pesar de ser un título humilde, *Libero Grande* se metió en el bolsillo al director de esta revista (estuvo un mes sin pegar ni golpe). Es lo que hay.

SUSCRIPTOR ENCHARCADO

José L. Martínez (Godella, Valencia)

A ver si podéis solucionarme unos "encharques" que tengo:
1. En el cupón de suscripción, donde se indica a partir de qué número deseo recibir la revista, yo entiendo que el número que pongo no entra, pero vosotros sí me habéis enviado el que indiqué. ¿Puedo devolverlo o cambiarlo por el 1, que no lo tengo?
2. Gracias por el mando de regalo, pero no sé para qué sirven los botones 'Turbo' 'Mode H/L' y 'Slow'.

1. Efectivamente, nosotros entendemos que el número indicado entra, pero no hay ningún problema para cambiarte el 2 que tienes re-petido por el 1. Lo mejor es que llames al teléfono 93 654 40 61 (suscripciones).
2. El botón "Slow" o "Slow Motion" sirve, en teoría, para ralentizar el juego cuando te interese que no vaya a la velocidad normal (al enfrentarte a un *final boss* especialmente chungo, por ejemplo); sin embargo, en la práctica esta opción dista mucho de funcionar con todos los juegos. El botón "Turbo" o "Turbo Fire" es para disparar en ráfagas continuas. En juegos como R-Types es una auténtica gozada. El interruptor H/L ajusta la velocidad de disparos en modo Turbo, que puede ser alta (H) o baja (L).

FINAL FANTASY-MANÍA

Tenemos la gran alegría de anunciaros que pron-to aparecerá un número especial de nuestra revista dedicado a la obra maestra de Squaresoft. Dentro de un mes la tendréis en el kiosco. La cantidad de cartas que hemos recibido con información y dudas sobre FF VII nos impide reproducirlas todas, pero las tenemos en cuenta para elaborar nuestra guía, así que ¡gracias a todos! (Va por Sergio Román, Francisco Javier Jiménez, Jonatan Cárcamo, Antonio Javier Sánchez, Super Nuria, Genís y Aleix Pleguezuelo, Alberto Garzón, Jesús Torres, Daniel Marín, Jaume Enjuanes y tantos otros cuyas cartas seguro que nos llegan una vez cerrado este número de la revista).

ATAQUE FINAL (FANTASY)

Francisco Manuel Puga Sáez
Santa Ponça (Mallorca)

He descubierto cosas que no salen en ninguna revista y que ningún lector ha dicho. Las describo y digo dónde las he encontrado:

1° Aro Guerrero: se le roba al águila de hierro que está en el tren que va a Kalm.
2° Cesador: se le roba a Ruda (a partir de cuando llegas a la ciudad del cohete).
3° Anillo fuerte: se le roba a reno (lo mismo que el de arriba).
4° Sol naciente: haz 5.000 puntos en la mon-taña rusa la primera vez que vayas a Gold Saucer.

AL GRANO

Emilio Pojo
Origueira (A Coruña)

Para matar al Arma del Océano en *FFVII* tie-nes que ir equipado con la siguiente materia. Combina: Revivir con Ataque Final, Contar con Gesticular y Caballeros de la Mesa Redonda con Absorción PM. Además, lleva encima Su-per Suerte, Super Velocidad, Super PG, Super PM, Habilidad Enemiga e Invocación W. No importan los personajes que elijas, puedes ir con Tifa, Barret, Red, etc. Eso sí: con un nivel no inferior a 75. Es importante que combines Contar con Gesticular. Estas tres materias las deben tener los tres personajes. Cuando em-pieces la batalla con el Arma tienes que estar a tope de PM y PG para lanzar tu ataque con Caballeros de la Mesa Redonda, y los siguien-tes dos personajes no tienen más que Gesti-cular. Repite este bucle hasta que lo dejes frito. Más o menos, necesitas 14 o 16 inter-venciones de los Caballeros para derrotarle. Muerta Arma te harás con el Arpa de Tierra. Vete a Kalm y te regalarán Magia Maestra, Comando Maestro e Invocación Maestra.

Nota de Redacción: Si tu carta no aparece en este número, no desespereis; probablemente se encuentra entre las que han llegado demasiado tarde para ser respondidas este mes, y las reservamos para el siguiente número de PlanetStation.



TRUCOS SOLICITADOS

¡Que no cunda el pánico! Sabemos que no todos encontraréis a continuación los trucos que habéis solicitado, pero estamos trabajando ya para que en el próximo número no falte ¡ni uno! (de los que existen, claro). El mes que viene, más páginas y más carnaza, ¡prometido!

BATTLE ARENA TOSHINDEN 3

Nadie parece acordarse ya de la saga de lucha *Toshinden* que tantos estragos causó en los primeros tiempos de la PlayStation. Nadie excepto un lector que nos ha pedido trucos para el juego. Ahí va uno poco conocido:

Soul Bombs infinitas

Presiona Start durante un combate para pausarlo, entra en la configuración de botones del pad y haz que los botones L1, L2, R1 y R2 activen las Soul Bombs. Reanuda el combate y presiona uno de estos botones a la vez que la X para soltar, tantas veces como quieras, la Soul Bomb.

BROKEN SWORD II

Una lector anónimo nos lanza un SOS tras quedarse atascado en la galería de arte de *Broken Sword II*. Lo primero que tienes que hacer es hablar con Laine, el periodista. Ahora vierte en su vaso el contenido etílico de la petaca que birlaste en el café Montfauçon. Repite la acción varias veces hasta que Laine, haciendo honor a su profesión, se desplome a causa de una monumental cogorza. Ahora puedes inspeccionar las cajas de la parte trasera, donde encontrarás una etiqueta. Habla con Glease y lárgate.

CARDINAL SYN

Dos meses atrás os mostramos como acceder a un montón de personajes, y este mes os ofrecemos un suculento truco más para este beat'em up rico en ketchup.

Fatalities a tutiplén

Cuando aparezcan las mágicas palabras "Press Start" en la pantalla de inicio del juego presiona ⇧, ⇧, ⇨, ⇨, ⇦, ○, ○ y ⇩. Ahora podrás utilizar tus Fatalities cuando te de la gana. ¡A destripar se ha dicho!

CRASH BANDICOOT

Como éste es el juego más difícil de la saga y muchos no habéis visto el final bueno por vuestros méritos (así lo atestiguan los desgarradores mensajes que recibimos), he aquí un password con el que obtendréis todas las llaves y gemas: △, △, △, △, ×, □, △, △, △, △, □, ×, △, ○, △, △, △, ○, □, △, ×, ×, ×, ×.

CRASH BANDICOOT 2

Parece que no tenéis suficiente con la localización de las joyas que os dimos en el número 3 y ahora nos pedís cómo se acceden a las Warp Room secretas. Tomad nota: para abrir estas fases ocultas debéis encontrar un ítem especial en el mapeado de algunos niveles. Ns adelantamos a los acontecimientos y a continuación os indicamos dónde debéis buscar para que esto no se convierta en un auténtico culebrón.

- **Air Crash**: Justo antes de la primera tabla de surf salta sobre las tres cajas flotantes. De esta manera podrás alcanzar la plataforma de la Warp Room con la que podrás ir, si no nos equivocamos, a la segunda entrada de Snow Go!.
- **Bear Down**: Al final del nivel salta sobre las plataformas situadas encima del lago. Pondrás al descubierto una segunda entrada al nivel Air Crash.
- **Unbearable**: Cuando llegues al final del nivel (después de ser catapultado fuera de la grupa de tu oso polar) vuelve hacia atrás y salta por una grieta que verás. Ahora camina hacia el osito y te encontrarás con el ítem que te da acceso al nivel Totally Bear.
- **Hangin' Out**: Camina hacia atrás justo antes de la plataforma del interrogante para entrar en un subnivel que finalmente te dará acceso a la fase Totally Fly.
- **Diggin' It**: Dale un barrigazo a la planta que escupe bombas y encontrarás una isla cerca del final del nivel. Allí hallarás la llave que te da acceso a una nueva entrada de la fase Road to Ruin.

CRASH BANDICOOT: WARPED

Ahí va un pequeño truquillo para allanar el camino a nuestro viejo amigo Crash.

Máscara Uka-Uka

Durante el juego presiona a la vez △ + ○ + □ + × y obtendrás instantáneamente y totalmente grátis una máscara de protección Uka-Uka. Sabemos que estaréis pensando que esto es el chollo padre, pero los programadores han sido lo bastante astutos como para hacer que el truco sólo funcione una vez por cada vida que utilicéis. ¡Los malditos autores del juego son demasiado listos para nosotros!

DEATHTRAP DUNGEON

Hemos descubierto el truco que te permitirá acabar de una buena vez con este juego de mazmorras cuya dificultad se podría calificar de... ¡desesperante!

Invencibilidad

En la pantalla de opciones presiona ⇧, ⇩, ⇩, ⇧, ⇦, ⇨ y ⇧ y obtendrás la invencibilidad. A ver que ogro te toca un pelo ahora.

DIABLO

¿Queréis tener más dinero que Mario Conde antes de caer en desgracia? Pues nada, a utilizar este pequeño truquillo.

Pasta gansa

Lo que debes hacer es jugar en modo multijugador y dar todo el dinero a un solo personaje. Ahora salva el juego para el personaje con el dinero pero no incluyas al tipo que se ha quedado sin un duro (¡luego dicen que no hay privilegios para los ricos!). Recomienza el juego, y el personaje que habías desposeído de bienes materiales volverá a tener la misma cantidad de dinero que antes de someterlo a la expoliación. Repite el proceso varias veces y obtendrás toda la pasta que quieras.

EL MUNDO PERDIDO: JURASSIC PARK

Ni este juego ni la película que le dio origen pasarán a la historia, pero no puede negarse que meterse en la piel de un T-Rex e irse zampando a humanos indefensos tiene un gran atractivo. Además, el juego acaba de salir en Platinum y por cuatro billetes vale la pena, la verdad (mírate el análisis en la sección *En órbita* de este mes y... ¡tú mismo!).

59 vidas

Para empezar este juego con 59 vidas, en la pantalla donde pone "Press Start" pulsa △, ×, □, △, ○, ×, □, ○, □, △, × y ○. El juego empezará sin sonido; sal de él, arregla el apartado sonoro y, finalmente, vuelve a introducir el código en la misma pantalla.

Galería

Ahora bien, si lo que te apetece es ver todas las pantallas y galerías de imágenes libremente introduce, el password □, ×, ○, △, △, ×, □, ○, △, ○, × y □ tres veces seguidas.

Por cierto, en el volumen I de nuestra *Enciclopedia de los Trucos* aparecen unos cuantos códigos más –bastante suculentos– para este juego. Lo advertimos porque el juego no está donde le correspondería por orden alfabético: lo encontrarás en las páginas 54-55.

FIFA 99

¿Qué pasa? ¿Eres fan del Real Madrid y ves con preocupación cómo el equipo de tus amores tiene la economía bajo mínimos? ¿No sería maravilloso disponer de todo el dinero que quisieras para fichar a tu equipo ideal? Pues nada, lo único que tienes que hacer es ir a la pantalla de edición de plantilla de tu *FIFA 99* y presiona L1, L2, R2, R1, ○, ×, □, △, Start



y Select y tendrás un cheque en blanco para tus gastos.

FINAL FANTASY VII

Nuestra guía sobre el juego de rol más grande de todos los tiempos (hasta que llegue su secuela) está en camino pero, como sabemos que sois unos impacientes y estáis quemando los teléfonos pidiéndonos trucos para Cloud y compañía, este mes os ofrecemos una dosis de adelanto para que templéis los nervios. En las páginas de cartas también encontraréis un par de misivas de lectores generosos.

Cría de Chocobos

Lo primero que debéis hacer para conseguir buenos chocobos es armaros de paciencia. Es una tarea ardua y difícil pero imprescindible para acceder a todos los recovecos del mapa del juego. Bien, lo que haremos es describiros en 18 pasos como lograr tener todos los chocobos de colores.

1- Alquila al menos cuatro establos en el rancho de chocobos.

2- Gana o roba tres nueces de los mostruos llamados Valorados que encontrarás al sur de la Ciudad de los Huesos.

3- Gana o roba una nuez de Zeio a un Goblin de la Islas de los Goblins, situadas al noreste del mapa.

4- Cómprale 40 verduras Sylkis al Sabio de chocobos (el viejo despistado) que vive en una zona verde rodeada de nieve y montañas, situada al norte de la Ciudad de los Huesos.

5- Captura chocobos del sureste de Gold Saucer hasta que tengas en tu poder un Buen Chocobo.

6- Captura chocobos del oeste de Mideel hasta que te agencies un Gran Chocobo del sexo opuesto al Buen Chocobo que ya deberías tener en tu poder.

7- Ahora graba la partida. Después cruza el Buen y el Gran Chocobo.

8- Da a la feliz pareja una nuez Carob.

9- Si eres alguien con mucha suerte conseguirás un chocobo Verde o Azul. Si no, carga la partida que has salvado y vuelve a intentarlo.

10- Consigue otro Gran Chocobo de Mideel que sea del sexo contrario al que tienes de color.

11- Graba de nuevo la partida. Ahora cruza el Gran Chocobo con el Verde (o Azul dependiendo del caso) utilizando una nuez Carob, para obtener un ave Azul (o Verde dependiendo del caso). Si no sale, carga la última partida e inténtalo de nuevo.

12- En estos momentos deberías tener dos chocobos de colores: el Verde (que escala montañas) y el Azul (que surca ríos). Cada uno tiene que ser de un sexo diferente (uno macho y el otro hembra). Alimenta a cada uno de ellos con 10 verduras Sylkis y ya verás como saltan de alegría (¡estos son nuestros campeones!).

13- Ve a Gold Saucer y habla con Ester en el Chocobo Square. Gana seis carreras consecutivas con cada chocobo de color para pasar de la Clase C a la Clase A.

14- Vuelve al rancho y graba la partida. Cruza a los dos chocobos de Clase A dándoles además la nuez Carob. Si todo va bien nacerá un Chocobo Negro que escalará montañas y cruzará ríos. Si no sale, carga la última partida e inténtalo de nuevo.

15- Captura un Chocobo Maravilloso con un sexo opuesto al Chocobo Negro. Lo encontrarás en en la parte oeste del continente polar del norte. Haz que los chocobos Negro y Maravilloso se zampen 10 verduras Sylkis cada uno.

16- Vuelve a Gold Saucer y haz que los chocobos Negro y Maravilloso lleguen a la Clase S (de Super).

17- Graba la partida. Cruza los chocobos Negro y Maravilloso utilizando la nuez Zeio.

18- Si todo sale como Dios manda, entonces te felicitamos por ser un flamante poseedor de un Chocobo Dorado. De lo contrario, ya sabes: a cargar partida y volver a probar.

Con el Chocobo Dorado podrás ir a cualquier parte del mapeado, incluyendo los lugares donde no puede aterrizar la nave Viento Fuerte.

FROGGER

Quién lo diría. Pudiendo estar en la piel de Lara Croft o Cloud Strife, muchos de vosotros habéis preferido compartir vuestras horas de ocio con un vulgar batracio. En fin, como sobre gustos no hay nada escrito, aquí van unos trucos dedicados a los fans de las ranas, los sapos y los anfibios en general.

Ranas infinitas

Pausa el juego y presiona ⇨, □, △, □, △ y × para tener ranas infinitas.

Salto de nivel

Si quieres acceder a cualquier nivel del juego, entonces páusalo y pulsa ⇨, □, △, □, △, R1, L1, R1, L1 y ○.

K-1: THE ARENA FIGHTERS

Si eres de un comité anti-violencia y no te apetece apalear a todo quisqui para ver el final del juego, sigue nuestros pasos. Antes de encender la consola mantén apretados en los dos pads de la PlayStation L1 + L2 + △ + ○ + ⇦. Enciende la máquina gris de tus amores sin soltar ningún botón, y espera hasta que se active el modo de demostración del juego. Con esto lograrás dos objetivos: entumecer totalmente tus dedos y ver por la patilla la secuencia final del juego.

Luchar como Master Ishii

Para ponerte en la piel de ese tiparraco que responde al nombre de Master Ishii, lo que tienes que hacer es seleccionar el modo "Team Battle" y presionar ⇧, ⇧, ⇩, ⇩, ⇦, ⇨, ⇦, ⇨ y Start en la pantalla de selección de personajes. El modosito Ishii se dejará caer a la derecha de los luchadores normales.

Cambiar el nivel de fuerza

Si quieres un luchador algo más consistente, pausa el juego y ejecuta la combinación L2, R1, L1, R1, L2 y R1. Ahora usa la cruceta del pad para cambiar el nivel de fuerza, que se puede situar en una escala del uno al nueve. Así de fácil. Sólo tendréis que ir con cuidado para que luego no os pillen en el control anti-doping.

Energía ilimitada

Cuando el mensaje "Push Start" empiece a parpadear en la pantalla de título principal aprieta velozmente ⇧, ⇨, ⇩, ⇦, ⇧, ⇨, ⇩, ⇦ y Select. Si se oye el sonido de una explosión, es que has entrado el código como un auténtico campeón. Por cierto, ¿para qué servía esto? ¡Ya recordamos! A partir de ahora tendrás luchadores con energía infinita. Como el truco afecta tanto al primer como al segundo jugador, ahora los combates a dos bandas durarán hasta que te salgan ampollas en los dedos.

KING OF FIGHTERS 97

Mientras otros pierden el tiempo intentando programar juegos nuevos, SNK continúa sacando al mercado cada año el mismo arcade de lucha pero, eso sí, con trucos diferentes.

Equipo nuevo

Si quieres conseguir un nuevo equipo de guerreros Orochi, aprieta simultáneamente L1 + R1 en la pantalla de selección. También es posible jugar con la versión de 1994 de Kyo. Sitúate sobre él en la pantalla de selección, mantén apretado Start y, sin soltar la tecla, pulsa ○.

KLONOA

Este simpático y corto plataformas contiene un par de interesantes opciones ocultas. Lo primero que debes hacer para descubrirlas es acabarte el juego como está mandado. Esto significa que debes rescatar a los 72 Phantomilianos del juego. Hecho esto aparecerá un nuevo nivel llamado Balue's Tower, que debes completar si quieres ver el final bueno del juego. Muy bien, lo hiciste y tu recompensa es un Music Test en el que podrás escuchar todas las maravillosas melodías del juego.

Selección de nivel

Tras completar el juego, otro premio es que puedes visitar el nivel que quieras. Para ello escoge la opción "Continue" en el menú principal, y luego selecciona "Vision Clear".

OVERBLOOD

Para esta aventura algo sosa hemos encontrado un truco que, como mínimo, nos han asegurado que funciona en la versión japonesa. Resalta la opción "Start" en el menú principal y luego presiona ⇦, ⇦, ⇨, ⇨, △, △, △, □, □, □ y ×. Si todo va bien conseguirás todos los ítems y serás invencible.

PORSCHE CHALLANGE

Muchos de vosotros, en lugar de ir a la tienda a por *Gran Turismo* (tal como ha hecho media humanidad) habéis preferido ahorraros unos durillos comprando *Porsche Challange* a precio *Platinum*. Pues ¡bien hecho, qué caray! A todos vosotros va dedicada esta fastuosa selección de trucos que deben entrarse en el menú principal (opciones para 1 y 2 jugadores):

Cámara "ojo de pez": △ + □ + ○, L1, L2, R1 y R2.

Circuitos interactivos: ⇦ + ○, ⇩ + △, ⇨ + □

Coches invisibles: □ + ○, L2 + R2, □ + ○, L1 + R1, □ + ○

Carrera loca: ⇧, ⇦, ⇨ + Select.

Tu coche salta: □, ○, □

Todos los coches brincan: ⇧ + □, ⇧ + ○, ⇧ + □, ⇧ + ○, ⇧ + □, ⇧ + ○, ⇧ + □.

Voceras: ⇧, △, ⇧, △

Continuaciones infinitas: L1 + L2, R1 + R2 + □

Piloto de pruebas seleccionable: ⇨ + □, ⇦ + Select + ○

Hiper-coche: Select + □, Select + ○, Select + □ + ○

Modo espejo: ⇦ + ○, ⇩ + △, ⇨ + □

Recorridos largos: ⇧ + Select, ⇩ + Select, Start, Select

Secuencia final: □, ○, ⇦ + Select, ⇨ + Select

RASCAL

Este plataformas de excelente factura técnica y soso protagonista cuenta con un truco muy útil. Ve a la pantalla para introducir passwords (el símbolo de la llave en el menú) e introduce la palabra HOUSE. Ahora empieza una partida y, mientras juegas, pulsa R1 para elegir fase y R2 para cambiar de habitación. Cuando te hayas decidido, mantén apretado R1 para jugar en el lugar deseado.

RESIDENT EVIL II

Pese a que es un enigma bastante facilón, parece ser que alguno de vosotros se ha quedado atascado con las estatuas de la planta baja de la comisaría que están numeradas con las cifras 11, 12 y 13. El cuadro te indica que el orden correcto es reina, rey y jota. Teniendo en cuenta la numeración de las barajas de cartas (rey 13, reina 12 y jota 11) llegamos a la conclusión de que el orden para encender las estatuas es el siguiente: 12, 13 y 11. Ya sabemos que muchos no habéis caído en la correlación entre números y cartas, pero éste no ha sido el caso de nuestros redactores, que son unos tahúres faroleros de mucho cuidado.
Si aun así no veis clara la resolución del enigma, aquí os damos unos sencillos pasos para superarlo que hasta un clon de Leticia Sabater podría comprender:

1- Enciende la chimenea
2- Enciende la estatua de en medio.
3- Enciende la estatua de la derecha.
4- Enciende la estatua de la izquierda.
5- Recoge el engranaje del cuadro. Esta pieza te servirá para el enigma de la torre del reloj.

SPICE WORLD

Hemos descubierto un truco para el juego de las Spice Girls que ha hecho realidad nuestras peores pesadillas. En el menú en el que una Spice Girl camina a través del mundo, mantén presionado Start y pulsa ○, □, ○ y □. Si lo has hecho correctamente, el juego estará poblado por imágenes gigantescas de las chicas picantes (¡aaaaarrrgh!).

Secretitos

En la pantalla descrita en el truco anterior mantén apretado Start, y luego presiona ○, △, △ y ○. Luego mantén apretados Start + Select y aprieta ○, ○, ○ y ○ para que aparezca un mensaje secreto. Para conseguir otro, mantén de nuevo apretados Start + Select, pero esta vez introduce △, △, △ y △.. El último mensaje se consigue apretando todo el rato también Start + Select, y luego aporreando □, □, □ y □. ¿Qué dicen los mensajes? Eso lo deberás averiguar tú solito querido lector (je, je, je).

Nuevos meneos *pa'l* cuerpo

De nuevo en la pantalla donde una Spice cabalga sobre el mundo (¿no se cansarán nunca estas chicas?), mantén apretado Start y esta vez dale a los botones □, △, ○ y △. Ahora podrás entrar en el estudio de televisión donde las Spice se presentarán en una nueva formación. Ahora entra en el estudio de baile y verás que tienes a tu disposición nuevos movimientos para demostrar lo petar... , ¡ejem!, lo bueno que eres.

STREET FIGHTER EX ALFA

Para obtener un mini-juego, resalta la opción de práctica y aprieta Start. Ahora ejecuta la secuencia ⇧, ⇧, ⇨, ⇩, ⇦, ⇧ y luego Start de nuevo. Entonces podrás seleccionar la opción de bonus, que estará situada debajo de la opción de práctica. Con ella podrás acceder a... ¡el viejo juego de romper barriles de *Street Fighter*, ¡sniff!, ¡sniff! (lagrimillas de emoción).

Option Plus

Para abrir tu abanico de opciones en el juego tienes que realizar 220 misiones en el 'Expert Mode', además de conseguir los siete personajes especiales que proporciona este modo de juego. Sólo entonces aparecerá en el menú de opciones el apartado de 'Option Plus'. Al principio sólo te da una opción, que deberás activar si quieres conseguir alguna cosilla más. Ahora tienes que acabarte el juego sin continuar ni una sola vez (tu último enemigo será Gouki / Akuma). Si lo consigues encontrarás cuatro nuevas opciones dentro de 'Option Plus'.

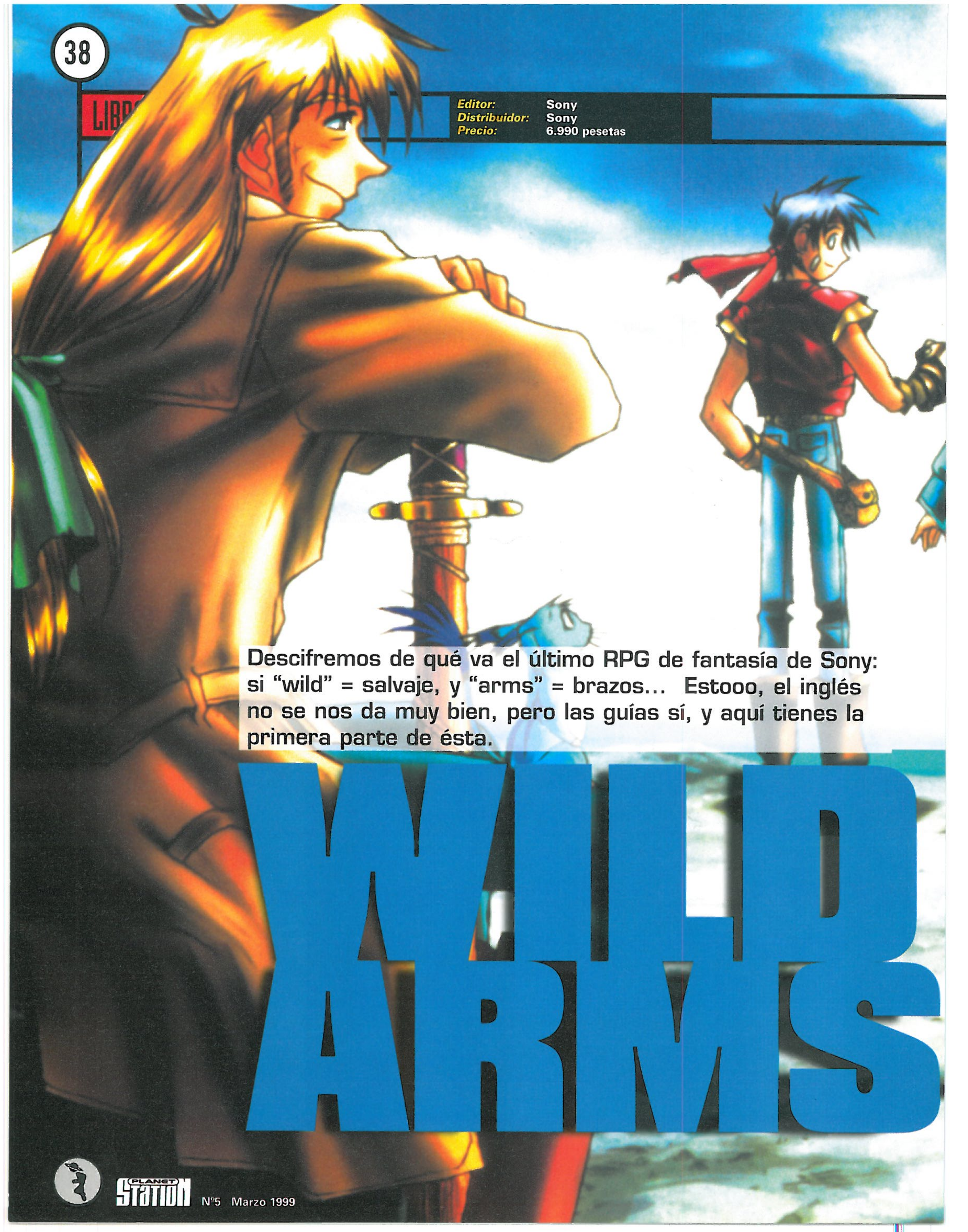
TIME COMMANDO

No hay nada más educativo que conocer los periodos históricos de la humanidad repartiendo leña al que se ponga por delante. Para entrar en una fase secreta de este juego recomendado por padres y educadores, entra como password COMMANDO. Aparecerás en un ring de boxeo en el que deberás aporrear a diversos tipejos.

Restaurar energía

Si quieres recuperar fuerzas pausa el juego, resalta la opción 'Sound FX' y aprieta ×, ▲, ▲, ●, ×, ▲, ▲, ●, ■, ■, ×. Oirás un ruidito y tu personaje estará pletórico de energía, talmente como si hubiera engullido un par de bollycaos.

DEAD or ALIVE


LIBR
Editor: Sony
Distribuidor: Sony
Precio: 6.990 pesetas
Descifremos de qué va el último RPG de fantasía de Sony: si "wild" = salvaje, y "arms" = brazos... Estooo, el inglés no se nos da muy bien, pero las guías sí, y aquí tienes la primera parte de ésta.
WILD ARMS





1.0 APARICIÓN DE CECILIA

Cecilia empieza su búsqueda en el convento. Habla con la gente de la clase y luego vete, no sin antes despedirte de todos. Al hablar con la monja que hay en la sala de la derecha de la biblioteca obtendrás un emblema (Crest). Entra en la biblioteca y habla con el hombre que hay allí, quien te pedirá que consigas el magirreloj (Pocket Watch) de Anje. Ve al anejo Sur del convento.
Entra en el edificio. Baja por las escaleras a la derecha. Habla con Anje y usa tu prisma (Tear). Anje te dará el magirreloj. Vuelve a la biblioteca y úsalo para ordenar el revoltijo. Examina el libro azul que queda en el suelo.

Regresa a la clase donde empezaste y habla con la monja. Conversa de nuevo con los otros estudiantes. Entra en la sala de la izquierda. Habla con el chico. Vuelve al anexo Sur.

Baja por las escaleras de la izquierda y habla con la chica de la cama (Lila). Ve escaleras arriba. Dirígete al corredor de la izquierda y entabla conversación con la mujer que hay a la derecha del gremio mágico. Ve al Norte y habla con la chica de la pasarela, sobre el río, para descubrir los interruptores.

Acércate a las estatuas del patio. Examina la cara sur de cada una y tira de ambas palancas. Empuja las estatuas de forma que estén en los agujeros de delante, frente a frente. Ponte entre ellas y usa el prisma para activar la biblioteca.

LA BIBLIOTECA SECRETA

Ve al Norte y usa el prisma bajo el triángulo invertido de la pared; con esto Cecilia accederá a la biblioteca secreta. Ve al Sur y usa el prisma para abrir la puerta del fondo. Crúzala y rompe todas las cajas de la sección contigua. Pisa el diamante rojo para abrir la salida. Al llegar al siguiente callejón sin salida, tira una caja al cristal del centro para abrir la puerta. Recoge la medicina y la zanahoria (Carrot) del cofre antes de seguir adelante.

En el siguiente punto muerto, destruye dos de las cajas y hazte con la última. Pasa sobre el diamante rojo. Lanza la caja contra el cristal que aparece y recoge las dos



bayas curativas (Heal Berries) de los cofres.
Cuando Cecilia llegue a la biblioteca principal recibirá otro enigmático mensaje. Hacen falta tres libros para seguir avanzando. Para obtener el primero, sube las escaleras de la derecha y entra en el rincón del Sudeste. Toma el libro



◀ Cárgate al guardián del libro con fuego mágico y, una vez que lo hayas derrotado, descubrirás la primera runa.

azul (Blue Book) y tíralo al fuego que hay al Norte. Ve a la escalera de la izquierda y hazte con el libro que hay en el rincón del Noroeste. Quémalo también. Ve a la derecha desde el fuego y agénciate el último libro. Hazlo carbonilla y cruza la puerta que se abre.

Lee el libro de la mesa y aparecerá el guardián. Usa el hechizo de la llama (Flame) para derribarlo. Si la salud de Cecilia se pone a unos 20 puntos de impacto, usa el hechizo curativo (Healing). Tras derrotar al guardián del libro, Cecilia volverá al convento con la runa del agua (Water Rune) en el bolsillo. Abandona el convento por la salida del Sur y encamínate a Adlehyde, al Este.

2.0 LA BÚSQUEDA DE JACK

Una vez que han dejado a Jack en la tumba, ve al Sur. Gira a la izquierda en el desvío. Ve al Norte y envía a Hanpan a recoger el sombrero de vaquero (Cowboy Hat) del cofre. Recorre el pasillo de la derecha. Tuerce por el primer giro al Norte y pisa el diamante rojo. Vuelve al primer giro y cruza la puerta de la pared.

Aparta a empujones uno de los tres bloques. Corre hacia el Sur para evitar las trampas de pinchos. Usa a Hanpan para abrir el cofre del final de la pasarela. Cruza la puerta a mano derecha. Pisa el diamante y métete por la puerta que se abre.

Pasa corriendo los pinchos hacia la derecha y cruza la puerta. Ve al Norte y empuja el bloque del medio al foso. Usa a Hanpan para activar el diamante rojo. Regresa al pasillo. Corre a la izquierda, más allá de los pinchos, y cruza la puerta del otro extremo.

Ve por el pasadizo que lleva al Norte. Corre al otro lado de los pinchos y vete

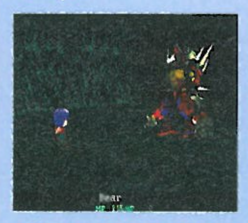
3.0 PRINCIPIO DE RUDY

Tras recibir la baya curativa, ve al Oeste y cárgate las cajas que hay junto a la cabaña para conseguir unos cuantos objetos más. Luego dirígete por el Este a la casa del alcalde. Habla con su mujer en la planta baja y descansa cuando te lo sugieran. Al despertar, el alcalde te dará las gracias. Escúchalo antes de dejar el pueblo. Ve por el Sur a la cueva de la baya sagrada (Holy Berry).

Habla con el habitante de la cueva. Ve al Norte y encárgate de las cajas de delante con una bomba. Ve al Sur y mueve las cajas que bloquean el paso. Sigue al Norte por el pasadizo y bombardea la señal que obstruye la ruta. Sigue por el Norte y vuela la caja que hay ante la estatua. Dale a la palanca para mover la estatua y sigue por el Norte.

Sigue avanzando por la cueva hasta que Rudy llegue a dos palancas. Ve por el Norte y tira una bomba cerca de la puerta bloqueada para descubrir una cueva que contiene tres cofres. Regresa a las palancas. Acciónalas para quitar las estatuas de en medio. Ve al Sur.

Ve escaleras abajo y acércate al chico. Usa una bomba para abrirte paso a la cueva del Norte. Recoge la baya sagrada. Los ciudadanos estarán en la entrada esperando a Rudy. Cuando se enfrentan con él aparece un zombi. Mátalo con el cañón manual (Hand Cannon) de Rudy. Tras despertar en el pueblo, ve al Sur para unirte a los demás personajes en Adlehyde.



▲ Tras resucitar a la bestia zombi cárgatela con el cañón.

al rincón del Suroeste. Recoge las bayas curativas y el guante de cuero (Hide Glove) del cofre y cruza la puerta del Norte.

Ponte sobre el diamante azul de la izquierda. Usa a Hanpan para activar el otro diamante. Pisa el portal que se descubre. Examina la máquina holográfica para recibir el mensaje de Elw. Pisa el portal, sal del templo y ve por el Sudeste a Adlehyde.

4.0 ADLEHYDE

Lleva a todos los personajes junto al loro de grabación y selecciona a Cecilia. Ve al palacio del Norte. Atraviésalo y dialoga con el rey. Vuelve al loro de grabación. Entra en la casa que hay al Norte del mesón. Sube las escaleras y habla con Emma, que encomendará una búsqueda a Cecilia. Regresa con el loro de marras y recluta a Rudy y Jack antes de partir para la tumba de Lolitha.

5.0 TUMBA DE LOLITHA

Entra en la cueva y cruza la puerta a mano izquierda. Toma los objetos de los cofres y vuelve a la cueva. Cruza la puerta de la derecha. Habla con el minero. Empuja los bloques al Norte y hazte con más objetos. Sube por la escalera de la izquierda y ve por la galería a la puerta del Oeste. Crúzala y conversa con Emma. Derriba luego el muro que tiene detrás. Deja el saliente y métete en el pasadizo. Habla con los dos guardas y vuela las rocas que bloquean la puerta. Haz lo propio con las rocas del pasadizo contiguo y ve por las dos puertas siguientes.

Pisotea el diamante rojo para bajar las columnas de la izquierda. Usa a Hanpan para abrir el cofre verde. Cruza la puerta del Norte. Ve a la derecha y abre el cofre. Ve a la izquierda y tírate del saliente al diamante rojo. Písalo y cruza la puerta del Norte. Empuja los bloques de forma que se toquen todos. Toma el emblema del cofre mediante Hanpan y vuelve al saliente de encima del diamante rojo.

Cruza la puerta para ir a la sala contigua. Ábrete paso a descargas por entre las rocas y sube por las escaleras. Intenta llegar al saliente del centro de la sala, sobre el diamante. Déjate caer y activa el diamante para dejar atrás los muros morados que encierran a los personajes. Usa a Hanpan para activar el diamante cuando estén libres. Sube al Norte. Cruza la puerta.

LA BESTIA

Sube por la escalera y entra en la sala que hay arriba. Acércate a la puerta que hay entre los dos cofres. Activa el prisma para abrirlo. Echa un vistazo a la placa de la pared. Vuelve a la sala anterior. Cruza la puerta del Sudeste y pisa el diamante rojo, luego pasa por la puerta del Sudoeste para hacerte con un cofre. Por último, vuelve a la sala y cruza la puerta del Sur. Baja por la escalera y ve a la derecha. Métete en la entrada de la tumba.

Examina la parte trasera de la estatua y acciona el interruptor. Empuja los cuatro bloques que caen en los cuadrados a cada esquina de la estatua. Hecho esto, sube por la escalera que aparece. Un enorme demonio sacará a los personajes de la tumba con muy malos modos: ¡es la hora de las tortas!

Ataca al demonio con toda tus fuerzas. Apunta con el cañón manual de Rudy para producir unos cuantos impactos decentes. Usa el psico-tajo (Psycho Hack) de Jack para aturdir a la mole esa. Si la energía del personaje empieza a ser baja, ordena a Cecilia que use el misterio (Mystique) con una baya curativa para restablecer toda la salud del personaje.

Cuando hayas apaleado a la bestia, entra en la tumba propiamente dicha. Echa una ojeada al golem y vuelve con Emma. Habla con ella y regresa a Adlehyde. Entra en el mesón y pasa ahí la noche



6.0 FUEGO Y AZUFRE

Cuando Cecilia haya dejado el grupo, ve al festival de la parte del Este del pueblo. Ve al rincón del Noroeste del festival. Habla con Emma y toma la recompensa de 500 g. Echa un vistazo por el festival y juega a los juegos que te apetezca. Cuando hayas tenido bastante, habla con la mujer del rincón del Nordeste, junto al juego de la pelota, quien pedirá a los personajes que encuentren a su hijo. Vuelve a la ciudad y acércate a la tienda de armas. El chico está tras la tienda. Cuando lo hayas encontrado, la ciudad será atacada. Ve a la entrada del castillo y recoge a Cecilia. Ve ahora por la ciudad y rescata a la gente a la que persiguen los monstruos. Cuando tengas bastantes, dirígete al castillo.

Ve a la sala del trono y sube por la escalera a mano izquierda. Ve por la segunda escalera a la cámara del rey. Habla con él y graba la partida cuando envíe a Cecilia a su sala. Sal por la puerta y ve al Sur para llegar a la muralla. Ve por ella hasta llegar al ala Este del castillo. Cruza la entrada, que carece de custodia. Dirígete al norte hasta llegar a la sala del trono y cruza la puerta. Ve al Oeste y entra en la cocina. Habla con el chef, junto a las dos cazuelas, y abrirá el pasadizo secreto.

Ve en una dirección al Norte por las mazmorras. Al final, los personajes llegarán a una escalera que sube y los llevará al pueblo. Ve al centro del pueblo y habla con Belselk. Dale el prisma y una patada y se largará. Cuando la escena se haya desvanecido, los personajes serán transportados al funeral del rey y emprenderán su misión de salvar a Filgaia.

8.0 LA VIUDA ARAÑA

Echa un vistazo por el pueblo. Ve al loro de grabación y entra en la casa de detrás. Haz descansar a los personajes y dialoga con el jefe. Él les hablará del guardián del monte Zenom. Habla con la mujer de la casa que hay en el rincón del Nordeste del pueblo. Deja el pueblo por la salida del Norte.

Conversa con el aldeano que hay ante el templo. Ve a lo alto del templo y siente el poder del viento. Regresa al pueblo y sal por la salida del Sur. Ve por el Noroeste al círculo de piedra, y desde ahí al monte Zenom en dirección Norte.

MONTE ZENOM

Entra en la montaña y empuja al Norte la estatua del fondo a la derecha para que esté alineada con las demás. Cruza la puerta que se abre. Sigue el pasadizo hasta que los personajes lleguen a la parte externa de la montaña. Toma la baya curativa y el antídoto de los dos cofres. Ve por la izquierda al tercer cofre y hazte con el anillo (Circlet) que contiene. Entra en la cueva.

Recorre el pasadizo y quema la hierba que bloquea el paso con el encendedor de Jack. Continúa a la siguiente cueva y quema la hierba de allí. Ve al Sur para llegar a la ladera de la montaña. Ve a la izquierda y sube las escaleras. Toma el signo secreto (Secret Sign) del cofre. Vuelve escaleras abajo y entra en la cueva. Ve por el Sur a las cuatro estatuas. Empuja a la derecha la estatua del fondo a la izquierda hasta que refulja. Ve al Norte por el corredor y métete por la escalera que ha aparecido. Sigue por el corredor y sal a la



▲ En la tumba de Lolitha se oculta un golem mortal. Recógelo para Emma.

falda de la montaña.

Baja por las escaleras al Sur. Usa a Hanpan para recoger las bayas curativas de los cofres. Jack recibirá entonces otra indicación del viento. Sube por las escaleras y ve a la izquierda. Roba la baya de poción del cofre y entra en la cueva contigua. Ve al Norte y quema la hierba que invade el túnel. Pisa el diamante rojo que sale al descubierto y baja por la escalera de la pared del Norte.

EL CORAZÓN PERDIDO

Cuando los personajes lleguen al exterior de la montaña, ve a la derecha y cruza la puerta. Empuja la estatua de la izquierda de manera que quede en línea con las demás. Dirígete al Norte. Sube por las escaleras y consigue los libros mágicos (Magic Books). Vuelve a la falda de la montaña. Entra en la cueva del fondo a la izquierda. Sigue por el pasadizo hasta llegar a una hilera de estatuas. Empújalas para que formen una fila. Cuando estén en la posición correcta, emitirán un fulgor azul. Empuja abajo la estatua de arriba del todo y la puerta se abrirá.

Sal a la ladera de la montaña y examina la estatua. Se presentará Belselk, quien hace aparecer a Orga, la viuda araña. Los personajes deben vencerla o morir en la montaña. Usa las habilidades especiales de los aventureros para abatir a Orga. El cañón manual de Rudy y la zambullida meteoro (Meteor Dive) de Jack son particularmente efectivos contra ella. Deja que la barra de fuerza de los héroes aumente al nivel 2 y suelta entonces la recién adquirida habilidad de la llamada al guardián (Summon Guardian). La llamada a Stoldark daña gravemente a Orga. Cuando la hayas matado, recoge la runa de la cumbre (Summit Rune) y regresa al pueblo de Baskar.

7.0 LOS GUARDIANES

Ve al dormitorio de Cecilia y habla con ella. Sal de la sala y dirígete al Sur para llegar a la cámara del consejo. Examina los cofres de la sala y habla luego con el consejero. Deja la ciudad y vete al Oeste. Cruza el puente del rincón del Sudoeste y ve hasta el puerto de xla montaña.

Ve por el primera serie de cuevas, sorteando las plantas venenosas rojas, hasta llegar a una cueva oscura. En el centro de la cueva hay una antorcha. Tuerce a la izquierda y sigue el pasadizo. Jack descubrirá un encendedor (Lighter). Vuelve con la antorcha y haz que Jack la encienda. Ve al Norte, a la segunda antorcha, y enciéndela también. Mira por la cueva en busca de cofres antes de salir por la puerta del Norte. Sigue en dirección Norte para llegar a la ladera de la montaña.

Ve al Este y cruza el puente. Jack recibirá una indicación del viento de la montaña, lo que le permitirá ejercer su segundo poder mágico. Entra en la cueva al Oeste.

Continúa por la siguiente cueva. Cuando los personajes alcancen la salida, da dos pasos atrás y vuela la puerta oculta a la izquierda. Habla con los dos guardas de la salida y abandona el puerto de montaña.

MILAMA

Ve por el sur a Milama. Date un garbeo por la ciudad y visita el mesón. El tipo del mesón recargará el cañón de Rudy por un precio simbólico. Ve al Norte y entra en la tasca. Habla con el barman y entregará a los personajes la medalla sagrada (Holy Medal), así como algún buen consejo. Toma nota del código que te da. Sal de la ciudad y ve por el Norte al santuario del guardián.



SANTUARIO DEL GUARDIÁN

Baja por cualquiera de las dos escaleras del santuario. Examina los soportes de las antorchas. Cada uno corresponde a los números de la esfera de un reloj, siendo las 6 el de debajo y las 12 el de arriba. Teniendo esto presente, enciende los soportes en este orden: 2, 10, 6, 12. Una vez que lo hayas hecho correctamente, todos los soportes se encenderán. Vuelve a la sala de arriba. Ponte ante la puerta del centro y usa el símbolo sagrado para abrirla.

Pasada la puerta, ve al Sur y toma las manzanas místicas (Mystic Apples) de los cofres. Ve al Norte hasta llegar a otro grupo de soportes de antorchas. Enciende primero la tea superior de la derecha, luego la del medio a la derecha, la superior izquierda, la de abajo a la izquierda, la del medio a la izquierda, la de abajo a la derecha y por último el soporte del centro. Una vez hecho esto, la puerta del Norte se abrirá para que puedas pasar.

EL VIAJE DE JACK

Empieza por la pasarela, dándoles a los diamantes rojos para bajar las barreras. Usa a Hanpan para llegar a los diamantes de fuera de tu alcance. Entra en la siguiente sección. Baja las barreras como antes para que Jack pueda entrar por la puerta del Norte. Intenta hacerte con la espada (Sword) y Jack se encontrará cara a cara con sus demonios, quienes lo dejarán desamparado en un afloramiento rocoso.



EL VIAJE DE RUDY

Ve a la entrada, fulminando las rocas en el camino de Rudy, quien entrará en un laberinto. Dispara a los bloques que hay por todo el laberinto para llegar a la puerta del Norte. Algunos de los bloques del laberinto tienen agujeros debajo. Rudy deberá hallar una ruta alternativa si uno de éstos obstruye su camino. Una vez que pase por la puerta del Norte, Rudy se enfrentará a más guardianes y acabará en el mismo saliente que Jack.

EL VIAJE DE CECILIA

Deambula por la pasarela y saca los bloques del camino de Cecilia a empujones, de manera que pueda salir por la puerta del Norte. En la sala contigua, empuja el bloque de la derecha hacia arriba. Ve a la izquierda y empuja a la izquierda el bloque que hay allí. Luego sal. Cecilia será recibida por los guardianes y la pondrán junto a los demás personajes.

LAS RUNAS

Tras una rápida sesión informativa, los personajes saben de la amenaza que suponen los demonios y del poder del prisma. Los guardianes les darán acto seguido el poder de la fuerza y los teletransportarán a una tierra lejana. Cuando los personajes se recuperen de la manera en que los trasladan, descubrirán que los guardianes les han otorgado tres runas. Compruébalas y encamínate al pueblo de Baskar, que se encuentra al Oeste.

9.0 EL ENEMIGO INTERIOR

Da un descanso a los personajes y habla con el jefe. Éste les otorgará el fuego Kizim (Kizim Fire) y les dirá que busquen las ruinas de Elw. Deja el pueblo y viaja al Nordeste. Entra en la pirámide de Elw. Ve a la catarata de la izquierda y cruza la puerta secreta. Acércate al círculo de la pared del Norte. Usa el fuego Kizim para cargar la pirámide. Vuelve afuera y entra en la pirámide por la puerta central. Ve al Norte y pisa el orbe verde para que te teletransporten a una tierra lejana. A tu llegada, ve al Sur y recoge la guarda dura (Hard Guard) del cofre que hay en el camino de la derecha. Ve a Saint Centour.

Tras ser registrado por la milicia, entra en la casa del Oeste. Habla con el tío de dentro y te dará la placa llave (Key Plate). Cura a los personajes, equípate de nuevo y abandona la ciudad. Ve por el Nordeste a la torre prisión.

TORRE PRISIÓN

Usa la placa llave para entrar en la torre prisión. Cruza la puerta izquierda y pisa el diamante rojo. Vuelve a la sala del centro y cruza la puerta derecha. Sigue por el pasadizo al ala Oeste de la torre, recoge el gráfico del emblema (Crest Graph) del final del pasadizo y métete en la puerta más cercana. Pisa el diamante rojo del final del pasadizo y vuelve a la sección previa. Ve al Este y cruza la puerta. Sigue el corredor que rodea la torre y, cuando los personajes lleguen a un vacío con un puente, anda sobre las baldosas y no te pares ni un segundo o cederán. Sigue por las baldosas y toma el arma láser y el escudo redondo (Round Shield) de los cofres.

En un momento dado, el grupo se encontrará un pentagrama de grabación. Sube por la escalera que hay cerca de él y, de las tres escaleras que tienes delante, sube por la de la derecha. Luego baja por la de la izquierda, sube de nuevo por la de la derecha y la puerta que hay al Norte de la sala se abrirá. Sigue subiendo por la torre y recogiendo en tu camino las muñecas de cabra (Goat Dolls).

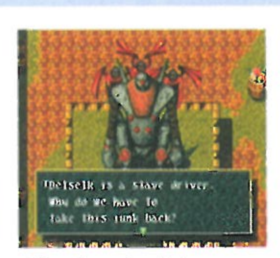
En lo alto de la torre, Alhazad espera al grupo. Tras aprisionarlos en un campo de energía, suelta al flaco nocturno (Night Gaunt). Éste es vulnerable a la tierra y al agua mágica. Una vez más, Stoldark demuestra ser un arma letal contra esta entidad demoníaca. Tras despachar al canijo ese, el grupo sigue aún atrapado en el campo de energía. Otra aventurera llamada Jane se presenta y los rescata por 2.000 g. ¡Paga el oro enseguida o lo lamentarás! Una vez libre, haz que los personajes vuelvan a Saint Centour.

10.0 EL CAPULLO DE CRISTAL

Al entrar en la ciudad, el grupo advierte que no hay nadie. Ve a la cabaña, al Oeste, donde la milicia te dio la llave. Lee el diario de la mesa y sal de la cabaña. Con toda la peña ausente, puedes saquear los cofres a tus anchas. Ve por el pueblo y hazte con todo lo que puedas. Examina la estatua en ruinas que hay junto a la cabaña de la milicia. El grupo se hará con la runa del santo (Saint Rune). Ve a la casa del rincón del Noroeste. Toma el duplicador del cofre de dentro. Cuando dispongas de todos estos objetos, deja la ciudad y ve por el Oeste a la pirámide de Elw. Entra en ella y teletranspórtate a la siguiente isla. Sal de la pirámide y encamínate por el Oeste a Puerto Timney.

PUERTO TIMNEY

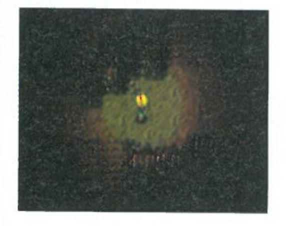
Date un rulo por la ciudad y acércate a la tasca. Conversa con el hombre llamado Bartholomew y éste hablará con el grupo acerca del capullo de cristal (Crystal Bud). Sal de la tasca y ve a la parte trasera del edificio. Vuela la caja que hay allí con una bomba. Ve a la izquierda, roba el duplicador del cofre de detrás de las cajas y examina las dos cajas. Usa una bomba para destruirlas y habla con el tipo que se ocultaba ahí.



▲ Los demonios de la oscuridad descienden y se plantan en la feria. La mejor arma de los humanos para luchar contra ellos son los golems, o sea que ¡encuéntralos!



▲ Dale pasta a Jane para ser liberado de los confines del prisma.







▲ **El capitán Geist hace más daño con su gancho. Procura que la puntuación de los personajes se mantenga por encima de 500.**

Éste dará un consejo a los personajes. Una vez que hayas recogido todo el material de la ciudad, dirígete al desierto por el Noroeste.

EL LABERINTO DE LA MUERTE

En el lado izquierdo del desierto está el laberinto de la muerte. Está bien oculto, así que ve poco a poco para encontrarlo. Empuja el bloque hacia delante y ve a la izquierda. Tira a la izquierda el bloque que hay allí. Ve al Norte pasando la puerta de la izquierda. Sigue andando y empuja la estatua del Norte. Regresa a la sala de las tres piedras.

Ve al Sur por la puerta izquierda. Sigue a la izquierda y usa la puerta del Norte. Sigue hacia el Norte hasta alcanzar una pasarela alta. Acércate a la primera puerta a la derecha y crúzala en dirección Sur. Cuando el grupo llegue a una sala con una estatua, ve hasta ella y empújala. Se oirá un sonido para mostrar que está en el lugar adecuado. Ve por el Norte a la sala anterior y sigue en la misma dirección. Pisa el pequeño círculo gris que hay en lo alto de la sala. Baja las escaleras que aparecen y empuja la estatua. Luego vuelve al círculo gris.

Cruza la puerta y ve a la derecha. Tírate por el saliente del Sur y ve hacia la puerta del extremo derecho del pasadizo. Cruza la puerta y empuja la estatua. Ve al Sur y cruza la puerta del fondo. Acércate al círculo gris y písalo. Sube las escaleras y ve al Sur. Cruza la segunda puerta al Sur y empuja la última estatua. Vuelve a la sala anterior y ve a la derecha. Entra en la sala de la derecha y tira hacia el Norte. Recoge el capullo de cristal.

Un contador iniciará una cuenta atrás desde tres minutos. Este es el tiempo de que disponen los personajes hasta que el edificio se desmorone. Puedes bien buscar la salida por la ruta más rápida posible o bien volver al punto de grabación que hay en la entrada del Norte-centro de la sala de los tres bloques.

CHAOS

Cuando los personajes lleguen a la sala del centro, el punto de grabación se habrá esfumado. Usa una bomba para volar el muro del Norte y métete en el pasadizo. Recoge los gráficos de emblema de los cofres que hay a ambos lados de la pasarela. Cruza la puerta del centro. Atraviesa la sala contigua. Acércate a la bola blanca que brilla y examínala. En ese momento Chaos atacará al grupo.

Luchar con Chaos es una pesadilla. Cuenta con hechizos que silencian o duermen al grupo al instante, dejándolos desprotegidos ante un ataque. Su descarga eléctrica morada sólo quita unos meros 300 puntos de impacto, pero su rayo gamma causa un daño de 500 unidades. Asegúrate de que todos los personajes mantienen al menos 500 puntos de impacto. Usa a Cecilia para curar y proteger al grupo, ya que sus hechizos son inútiles contra Chaos. La zambullida meteoro de Jack es efectiva. Usa asimismo el cañón manual de Rudy. No olvides aplicar la llamada al guardián cuando los niveles de fuerza estén lo bastante altos. La runa de la cumbre es lo mejor. Cuando te hayas deshecho de Chaos, recoge la runa de la muerte (Death Rune) y vete. Usa el hechizo de huida (Escape) si lo posees, ¡y si no sal a toda leche! Una vez fuera del laberinto, regresa a Puerto Timney.

BONITO DÍA PARA UNA BODA

Entra en la tasca y habla con Bartholomew, quien se ocupará de que el grupo vaya en su barco, el Sweet Candy. Una vez a bordo, mira por el barco y conversa con la tripulación. Éstos darán a Cecilia consejos sobre la boda. Cuando sepas suficientes cosas, ve a la sala del loro y descansa toda la noche.

A la mañana siguiente empieza la ceremonia de la boda. Usa las siguientes respuestas: Olivia Claire, Bartholomew, Sweet Candy, Old Moon, Right Hand, Crystal Bud, 8th, Lucadia, Estoy demasiado desconcertado. Cuando termine la ceremonia, aparecerá el demonio Zed y los personajes intervienen para defender a la tripulación.

ZED

Este demonio no es nada del otro jueves. Su espada Doombringer causa una considerable pérdida de 600 puntos de impacto cuando acierta, pero el grupo puede ir conservando su fuerza mediante bayas curativas o el hechizo curativo de Cecilia. Llama a los guardas para acabar con este panoli por la vía rápida.

Cuando hayas echado a Zed con cajas destempladas, vete al otro extremo del barco y examina la estatua. Lady Harken estará robándole el corazón (Heart). Cuando se haya desvanecido, el grupo recibirá la runa del trueno (Thunder Rune) y será llevado de vuelta a Puerto Timney. Ve al Sur desde el puerto y entra en la pirámide de Elw. Usa los duplicadores que robaste para poder pasar por las puertas cerradas.

11.0 A LA ORILLA DEL MAR

Ve por el Sur al pueblo de Milama. Acércate a la casa del rincón del Sudeste, la del perro delante. Habla con el can usando la varita (Wand Tool). Cruza la puerta que custodiaba y toma el radar del cofre de dentro. Habla con la gente del pueblo para que te aconsejen sobre el río de arena (Sand River). Deja la ciudad y encamínate a la cueva que hay al Nordeste de Milama.

Usa la varita para hablar con el mono de la cueva. Síguelo por el pasadizo secreto y métete por la puerta del Norte. Ve a la izquierda y recoge la manzana resistente (Hardy Apple) del cofre. Ve a la derecha y baja por la segunda escalera. Ve a la izquierda y recoge la manzana de potencia (Power Apple). Vuela las rocas que hay a la derecha de la puerta del Norte para revelar un área secreta que contiene un orbe de potencia (Power Orb). Cruza la puerta del Norte. Ve a lo alto de la sala y a la izquierda; toma la manzana resistente y la de potencia. Vuelve al puente roto y déjate caer.

Pulsa hacia la derecha en el pad direccional. Deja que la arena lleve al grupo a un conjunto de escaleras a la derecha y sube. Ve al Norte cruzando la puerta. Toma la carta de la suerte del cofre de la derecha, baja por las escaleras y tírate a la arena. Ve hasta el punto de grabación de la sala del Sur. Sigue por el Sur y métete en la corriente de arena que hay en la parte inferior de la pantalla. Examina el bloque de piedra de la isla en la que aterriza el grupo. Enciende ambas antorchas; Jack recibirá otro consejo de habilidad. Vuelve al punto de grabación. Ve al Sur, por donde entraste en la arena, y cruza la puerta que hay allí. Sigue el corredor a través de las cuevas y sal del río de arena.

LOS JARDINES AGRADABLES

Ve al Oeste para llegar al cementerio de barcos (Ship Graveyard). Echa un vistazo por el pueblo y habla con la nena del rincón superior a la izquierda. Ésta le hablará al grupo de los jardines agradables. Entra en la casa del Sur y habla con el tío de dentro, quien pedirá al grupo que encuentre el brazalete de su esposa, que se perdió, junto con ella, en los jardines agradables. Se rumorea que allí está oculta la cuchilla guardián (Guardian Blade), así que ¡a los jardines se ha dicho! Vete al desierto del Sudoeste. Al igual que en el laberinto, los jardines están bien escondidos, así que ve despacio por el centro del desierto. Pisa la placa naranja que brilla. Ve al Norte y cruza la puerta de la derecha. Sigue la escalera hasta lo alto del edificio. Pisa el portal naranja. Ve a la derecha y mira la ventana que da al Norte. Cruza la puerta camuflada como ventana. Sigue al Norte y tira al Oeste al llegar a una encrucijada. Pisa el diamante rojo, retrocede a la intersección y ve por el teletransportador del Sur.

Cruza la puerta a mano derecha y recoge el duplicador. Pisa el teletransportador que hay a la izquierda. Ve al Sur hasta hallar un cristal. Tira algunas bombas a la arena y lucha contra la gigamantis.

GIGAMANTIS

Después del laberinto, este guardián es fácil de matar. Cuenta con tres ataques principales: rayo (una potente descarga que se ventila 300 puntos de todos los miembros del grupo), blindaje nulo (un ataque que reduce la defensa) y el puño de mantis (un único impacto que inflige un daño de unas 500 unidades). Si Cecilia está pertrechada con el hechizo de la valquiria (Valkyrie), esta batalla está en el saco. Úsalo junto al habitual cañón manual potenciado para derribarlo.

Toma la cabeza de la Gigamantis y tírala al cristal. Ve al Sur. Recoge el garfio (Grappling Hook) de la sala de debajo, pisa el teletransportador, vuelve a la encrucijada y ve al Norte. Usa el garfio para cruzar el vacío. Ve por el Norte a los tres teletransportadores. Písalos en este orden: derecho, izquierdo, centro. Ve hacia la luz para obtener la runa del destello (Flash Rune). Vuelve hacia el Sur y cruza el teletransportador. Recoge el brazalete de la sala, pisa otra vez el teletransportador y tírate por el saliente del Sur para salir de los jardines. Vuelve al cementerio de barcos.

Habla con Dave, quien ofrecerá al grupo la fuerza de visión sónica (Sonic Vision Force). Sigue a los aldeanos hacia el Norte y coge la fruta reanimadora (Revive Fruit) de la playa. Ve al Este y habla con Bartholomew en el muelle. Vete al mesón y duerme un rato.

EL BARCO FANTASMA

Vuelve a los muelles y charla con Bartholomew. Éste llevará luego al grupo al barco fantasma (Ghostship). Cruza la puerta de la izquierda y baja por las escaleras para llegar a una baya de pócima, en la sala de debajo. Vuelve a la cubierta superior y cruza la puerta a mano derecha. Baja por la primera sala. Usa a Hanpan para llegar al cofre y lanza el garfio a la entrada de la izquierda. Sigue por la izquierda y tira para arriba en la primera curva. Enciende la antorcha y cruza la puerta de la pared del Norte. Aparta uno de los bloques y recoge el signo secreto. Vuelve a la sala anterior, sigue a la izquierda y cruza la puerta del final del corredor.

Enciende la antorcha y métete en la sala del fondo a la derecha. Lee el libro de la mesa. Vuelve al corredor, entra en la sala del fondo a la izquierda y registra el rincón del Nordeste junto a la cama. Acciona el interruptor y baja por la escalera que aparece. Ve por el siguiente corredor y lanza el garfio a la puerta. Ignora los tres cofres azules y entra en la sala de la izquierda.

Enciende la antorcha del medio y usa el garfio para llegar a la puerta de la derecha. Atraviesa el siguiente par de salas y hazte con el equipo de los cofres. Vuelve con la antorcha. Enciéndela y usa el garfio para llegar al lado izquierdo. Cruza la puerta y examina el cofre de cubierta. Acércate al fuego de la izquierda.

CAPITÁN GEIST

Este sujeto cuenta con un movimiento de noqueo tremendo. Cuando produce una nube aturdidora afecta a todos los personajes, que pueden quedar atontados. Procura desactivar su magia lo antes posible. Su ancla se lleva por delante unas buenas 500 unidades, pero puedes contrarrestarla con unos cuantos hechizos curativos. Ataca a Geist con el hechizo de la valquiria y la runa del santo para producirle unos impactos fuertes. Cuando acabes con él, ve al Sur y tírate por la escalera para que te rescaten. Bartolo aparecerá con su barco y ofrecerá sus servicios. Vuelve a la ciudad y reposa toda la noche.

EL MES QUE VIENE

No te pierdas la parte final de nuestra guía de ***Wild Arms*** en el próximo número de ***PlanetStation***, a la venta el **15 de marzo**.



ENTRA
SIN LLAMAR

Prensa Técnica te facilita la llave para abrir la puerta al mundo de la informática a través de publicaciones especializadas y de propósito general.



Edita **PRENSA TÉCNICA**
Alfonso Gómez 42, Nave 1-1-2.
28037 Madrid
Tf: 91 3.04.06.22
Fax: 91 3.04.17.97



LA REVISTA QUE TE DA MÁS
MÁS PC, la revista informática para todos los públicos, con toda la información y actualidad en hardware, software, Internet, diseño, Linux, programación, videojuegos, multimedia, etc.

Pc
Incluye CD-Rom y libro técnico

- **Si tu profesión o hobby es la informática, en Prensa Técnica tenemos el medio que estás buscando.**
- **Anímate, ya somos más de 250.000 lectores y seguimos creciendo.**



CREAR ESTÁ EN TUS MANOS
3D WORLD está especializada en infografía y en general las 3D. Con la última actualidad en diseño gráfico, reportajes, técnicas, trucos y tutoriales de los programas de diseño y 3D más utilizados en el sector profesional.

Pc • Mac
Incluye CD-Rom

TU GUÍA PARA LA RED
INTERNET ONLINE se introduce en los recovecos de la gran Red mostrándole información rigurosa sobre aspectos técnicos, análisis de webs y herramientas. Incluye CD-Rom con navegadores, utilidades de correo, chat, etc.

Pc • Mac
Incluye CD-Rom

JUGANDO DURO
GAME OVER analiza los juegos de ordenador desde el punto de vista de los propios creadores. Toda la información técnica además de un análisis riguroso de las últimas novedades del mercado.

Pc
Incluye CD-Rom

LA NUEVA ERA DE LA FOTOGRAFÍA Y EL ARTE
FOTO ACTUAL Y ARTE DIGITAL, revista para profesionales y aficionados al diseño, maquetación y retoque fotográfico. La mejor forma de conocer toda la teoría y la práctica sobre las técnicas más utilizadas del momento.

Pc
Incluye CD-Rom

HAZ TUS PROPIOS VIDEOJUEGOS
DIV MANÍA es la primera revista dedicada a aprender a programar videojuegos, abarcando todos los aspectos del desarrollo. Incluye CD-Rom con tres juegos programados por los lectores y demos de juegos profesionales.

Pc
Incluye CD-Rom



LO ÚLTIMO EN TECNOLOGÍA
WINDOWS NT ACTUAL está destinada a profesionales del mundo NT. El modo más fácil para estar al día y conocer el entorno NT así como sus aplicaciones.

Pc
Incluye CD-Rom

POR Y PARA PROGRAMADORES
PROGRAMACIÓN ACTUAL te pone al día del mundo del desarrollo gracias a sus secciones principales dedicadas a la programación gráfica, Internet y sus lenguajes, desarrollo empresarial y nuevas tecnologías.

Pc
Incluye CD-Rom

LA MÁS VENDIDA DE EUROPA
ELECTRÓNICA PRÁCTICA ACTUAL es la edición en castellano de la revista de electrónica más vendida de Europa. Contenidos prácticos de electrónica e informática con noticias, Internet y los montajes más ingeniosos.

Pc
Incluye CD-Rom

LO MEJOR, AHORA EN CASTELLANO
LINUX ACTUAL es la primera revista en castellano dedicada al GNU/LINUX: el sistema operativo de moda. Incluye artículos dedicados a todas sus áreas y un CD-Rom con las mejores distribuciones y novedades del momento.

Pc
Incluye CD-Rom

PENSADA PARA PRINCIPIANTES
SOLO LINUX es la mejor revista en castellano para el usuario principiante en el mundo GNU/Linux. En ella encuentra toda la información en forma de artículos de nivel básico. Incluye un CD-Rom con la distribución más fácil de instalar del momento.

Pc
Incluye CD-Rom



LIBRO DE RUTA

Editor: **Capcom**
Distribuidor: **Virgin**
Precio: **7.990 pesetas**



Los chicos de Capcom deben de haber tenido una **infancia difícil**, porque su visión de cómo es la vida en los **colegios** resulta bastante **peculiar**. ¿Tú con cuál te quedas?

SECRETOS

Si estás harto de apalizar siempre a los mismos, aquí tienes unos cuantos extras.
Sal a practicar un poco el chut, echar unas corridas, jugar un rato a voley o hacerte un masaje en la oficina de Kyoko.

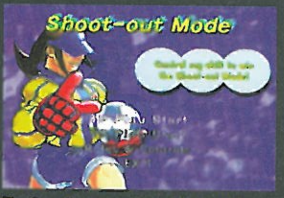
Traje alternativo de Hinata
Primero debes completar con éxito el modo Arcade con Hinata, Batsu y Kyosuke. Activa el modo Short Cut mode y escoge al personaje alternativo de la fila de abajo de la pantalla de selección de personaje.





Traje alternativo de Tiffany
Completa el modo Arcade cn Tiffany, Roy y Boman. Ve entonces al modo Short Cut y elige el personaje alternativo de la fila de abajo de la pantalla de selección de personaje.

Traje alternativo de Natsu
Acaba con éxito el modo Arcade con Natsu, Shoma y Roberto. Activa el modo Short Cut mode y elige el personaje alternativo de la fila de abajo de la pantalla de selección de personaje.



Traje alternativo deKyoko
Completa el modo Arcade con Kyoko y Hideo. Activa el modo Short Cut y escoge al personaje alternativo de la fila de abajo de la pantalla de selección de personaje.

Trajes alternativos fáciles
Sólo tienes que acabar el juego una vez. Luego mantén apretado L2 para seleccionar a Tiffany, Hinata, Natsu o Kyoko.





Trajes alternativos en el modo Evolution
Puedes escoger entre ocho colores para cada personaje si aprietas □, △, ○, ×, R1, R2, L1, o L2 en la pantalla de selección de personaje.

La oficina de Kyoko
Termina el juego del disco Evolution con Kyoko y con el nivel de dificultad alto.





Modo Target
Completa con éxito el juego del disco Evolution con cualquier personaje en el nivel difícil.

Modo Service
Acaba el juego del disco Evolution con Natsu en el nivel más difícil.

Modo Home Run
Esta vez haz lo mismo de antes pero con Shoma, también en el nivel más difícil.

Modo Shoot-out
Completa el juego del disco Evolution con Roberto en el nivel más difícil. Puedes incluso emular el hilarante movimiento de Roberto Baggio en la World Cup de 1994 en Estados Unidos.



▲ Puedes pedirle a Kyoto que te lo haga suave o de "rollo duro".



▲ Tú también puedes dar vueltas completas como Babe Ruth.



▲ Brinca por ahí embutido en un conjuntito femenino de gimnasia.



▲ ¡Vamos allá! Pero, ¿para qué sirven los puntos?



▲ Akira – Llave en la pierna. Coge la pierna de tu contrincante y levántasela en el aire para hacerle ir (literalmente) de culo.



▲ Batsu – Patadón estelar creciente. Con un giro y un salto darás vueltas en el aire pateando el tronco de tu rival.



▲ Boman – Gran lazo. La fuerza bruta es la clave para reducir la barra de tu contrincante en un tercio de una sola vez.

2 JUGADORES · TARJETA DE MEMORIA 1 BLOQUE · MANDO ANALÓGICO · MULTI-TAP

OOLS: UNITED BY FATE

ATAQUES BÁSICOS

■	Puñetazo suave (P)
▲	Puñetazo fuerte (P)
×	Patada floja (K)
●	Patada fuerte (para combos aéreos) (K)
L1	Ataque de vigor ardiente 1
L2	Ataque de vigor ardiente 2
R1	Esquivar
R2	Lanzamiento
⇘ + Ataque fuerte	Lanzadera aérea
⇧ + Dirrección	Salto normal
⇩, ⇧ + Dirrección	Supersalto
⇨, ⇨	Paso adelante
⇦	Salto hacia atrás


▲ Raizo - Rueda arriba


▲ Gan - Volcán

▲ Shoma - Lanzamiento

INSTITUTO JUSTICE
HYO



NOMBRE COMPLETO HYO IMAWANO

SEXO	NACIMIENTO
MASCULINO	4 DE ABRIL
GRUPO SANGUÍNEO	**ALTURA**
B	183 CM
PESO	**NACIONALIDAD**
67 KG	JAPONESA

AMISTADES
No se conocen (con el carácter que tiene...)

LE GUSTA
El poder y las espadas japonesas

NO LE GUSTA
Ni el amor ni la amistad

ES BUENO EN...
Lavar cerebros

ASIGNATURAS QUE SE LE DAN BIEN
Todas

ASIGNATURAS QUE SE LE DAN MAL
Ninguna

PUESTO EN EL CLUB
Presidente de los estudiantes

TRABAJO A TIEMPO PARCIAL
No

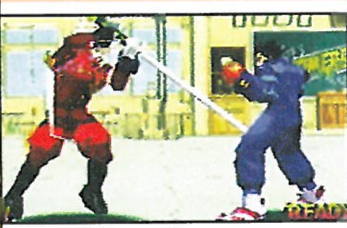
MOVIMIENTOS ESPECIALES
⇩, ⇘, ⇨, P, P ....Sablazo
⇨, ⇩, ⇘, P ....Sablazo arriba
⇩, ⇙, ⇦, P, cualquier dirección + P.......... Sablazo "quita p´allá"
(En el aire) ⇩, ⇘, ⇨, P ....Estocada
⇩, ⇙, ⇦, K ....Patada sombría

ATAQUES DE VIGOR ARDIENTE
⇩, ⇙, ⇦, ⇩, ⇙, ⇦, K ....Furia sombría
⇩, ⇘, ⇨, ⇩, ⇘, ⇨, K ......Espadón infernal

ATAQUE TEAM-UP (EN EQUIPO)
Agarrar y sablear

COMBOS AVANZADOS
Salto ●, ■, ×, ▲, ⇨ + ▲, Espadón infern.

Salto ●, ■, ×, ▲, ⇨ + ▲, ⇘ + ▲, Supersalto, ■, ×, y luego:
1. ▲, Patada sombría o Estocada
2. ●, Patada sombría o Estocada


▲ Hyo - Sablazo arriba

INSTITUTO JUSTICE
RAIZO



NOMBRE COMPLETO RAIZO IMAWANO

SEXO	NACIMIENTO
MALE	3 DE OCTUBRE
GRUPO SANGUÍNEO	**ALTURA**
O	188 CM
PESO	**NACIONALIDAD**
124 KG	JAPONES

AMISTADES
?

LE GUSTA
Bistec

NO LE GUSTA
Mentir, el marisco

ES BUENO EN...
Conquistar Japón

ASIGNATURAS QUE SE LE DAN BIEN
?

ASIGNATURAS QUE SE LE DAN MAL
?

PUESTO EN EL CLUB
?

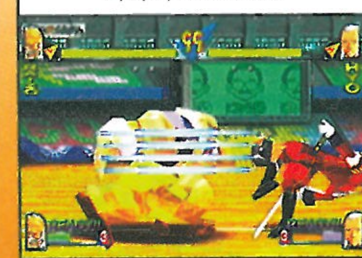
TRABAJO A TIEMPO PARCIAL
?

MOVIMIENTOS ESPECIALES
⇨, ⇩, ⇘, P ....Zarpazo
⇩, ⇙, ⇦, P ....Empellón
⇨, ⇘, ⇩, ⇙, ⇦, K....................Patada
⇩, ⇘, ⇨, P, P ....Rueda bestial
⇩, ⇘, ⇨, K................Rueda bestial arriba

ATAQUES DE VIGOR ARDIENTE
⇩, ⇘, ⇨, ⇩, ⇘, ⇨, P ....Kiyaruu Beast Claw
⇩, ⇙, ⇦, ⇩, ⇙, ⇦, Mant. P........Empellón ....Kiyaruu

ATAQUE TEAM-UP (EN EQUIPO)
Torpedo humano

COMBOS AVANZADOS
■, ×, ▲, ⇘ + ▲, Supersalto, ■, ×, ▲, Rueda bestial


▲ Raizo - Empellón bestial

INSTITUTO TAIYO
BATSU



NOMBRE COMPLETO BATSU ICHIMONJI (BATSU IMAWANO)

SEXO	NACIMIENTO
MASCULINO	1 DE ENERO
GRUPO SANGUÍNEO	**ALTURA**
O	171 CM
PESO	**NACIONALIDAD**
64 KG	JAPONES

AMISTADES
?

LE GUSTA
Las cosas bien hechas, lo ninja, su madre

NO LE GUSTA
Los perros (le mordió uno cuando era pequeño), las cosas mal hechas, la injusticia

ES BUENO EN...
Comer rápido

ASIGNATURAS QUE SE LE DAN BIEN
Educación física

ASIGNATURAS QUE SE LE DAN MAL
Todas las demás

PUESTO EN EL CLUB
Ninguno

TRABAJO A TIEMPO PARCIAL
En Taiyo está prohibido trabajar a tiempo parcial, pero ha repartido periódicos y leche para ayudar a su madre..

MOVIMIENTOS ESPECIALES
⇩, ⇘, ⇨, P ....Proyectil destripador
⇨, ⇩, ⇘, P....................Gancho destripador
⇩, ⇙, ⇦, K..........Patada estelar creciente
(En el aire) ⇩, ⇘, ⇨, K....................Patadaón

ATAQUES DE VIGOR ARDIENTE
⇩, ⇘, ⇨, ⇩, ⇘, ⇨, P ....Superproyectil destripador
⇩, ⇙, ⇦, ⇩, ⇙, ⇦, P ....(Arcade y Disco 2) Gancho dinamita
(En el aire) ⇩, ⇘, ⇨, ⇩, ⇘, ⇨, K .... (Evolution Disc) Patadón a todo gas

ATAQUE TEAM-UP (EN EQUIPO)
Proyectil destripador doble

COMBOS AVANZADOS
×, ■, ●, ⇘ + ▲, Supersalto, ■, ×, Superproyectil destripador

×, ■, ●, ⇦ + ▲, cualquier vigor ardiente


▲ Batsu - Proyectil destripador

INSTITUTO TAIYO
HINATA



NOMBRE COMPLETO HINATA WAKANA

SEXO	NACIMIENTO
FEMENINO	12 DE ABRIL
GRUPO SANGUÍNEO	**ALTURA**
0	155 CM
PESO	**NACIONALIDAD**
41 KG	JAPONESA

AMISTADES
Amiga de Sakura y, desde la infancia, de Natsu.

LE GUSTA
Pasteles, cosas raras, artes marciales

NO LE GUSTA
Lo asqueroso, insectos (sobre todo las cucarachas)

ES BUENO EN...
Karaoke y todo lo corporal

ASIGNATURAS QUE SE LE DAN BIEN
Urbanismo, lengua, educación física

ASIGNATURAS QUE SE LE DAN MAL
Calligrafía

PUESTO EN EL CLUB
Oficialmente no pertenece a ninguno, pero varios clubs le piden siempre ayuda.

TRABAJO A TIEMPO PARCIAL
Ninguno

MOVIMIENTOS ESPECIALES
- ⇩, ⇘, ⇨, (rápido) P..........Puñetazo rápido
- ⇨, ⇩, ⇘, P............Puñetazo Sol Naciente
- ⇩, ⇙, ⇦, K........Patada giratoria de fuego
- (En el aire) ⇩, ⇘, ⇨, K (y luego) ⇩, ⇘, ⇨, K (o) ⇩, ⇘, ⇨, K................Disparo fisgón

ATAQUES DE VIGOR ARDIENTE
- ⇩, ⇙, ⇦, ⇩, ⇙, ⇦, K....................Patada aspiradora de fuego
- ⇩, ⇙, ⇦, ⇩, ⇙, ⇦, (rápido) P..................Gancho dinamita

ATAQUE TEAM-UP (EN EQUIPO)
Agallas y energía

COMBOS AVANZADOS
■, X, ▲, ⇘ + ●, Supersalto, ■, X, Patada aspiradora de fuego



▲ Hinata – Puñetazo Sol Naciente

INSTITUTO PACIFIC
ROY



NOMBRE COMPLETO ROY BROMWELL

SEXO	NACIMIENTO
MASCULINO	2 DE MAYO
GRUPO SANGUÍNEO	**ALTURA**
B	181 CM
PESO	**NACIONALIDAD**
85 KG	EE. UU.

AMISTADES
?

LE GUSTA
Moda, marcas, pijerías

NO LE GUSTA
Japón, el japonés, las falsedades

ES BUENO EN...
Echar pulsos (Boman es un buen rival)

ASIGNATURAS QUE SE LE DAN BIEN
Todas

ASIGNATURAS QUE SE LE DAN MAL
Ninguna

PUESTO EN EL CLUB
Fútbol

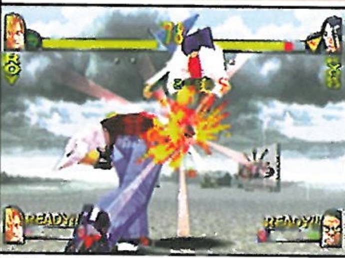
TRABAJO A TIEMPO PARCIAL
Nunca ha tenido que trabajar porque su papá es diplomático y su familia está forrada.

MOVIMIENTOS ESPECIALES
- ⇩, ⇘, ⇨, P.......................Recto dinamita
- ⇨, ⇩, ⇘, P.......................Gancho tornado
- ⇩, ⇙, ⇦, P.....................Onda de ensayo
- (En el aire) ⇩, ⇘, ⇨, P ....Mate aéreo

ATAQUES DE VIGOR ARDIENTE
- ⇩, ⇘, ⇨, ⇩, ⇘, ⇨, P (si tocas más botones, más puntos) ....Supergancho tornado
- ⇩, ⇙, ⇦, ⇩, ⇙, ⇦, P.....................Aguijón de ensayo

ATAQUE TEAM-UP (EN EQUIPO)
Doble tornado creciente

COMBOS AVANZADOS
- ■, X, ▲, ⇨ + ▲, Supergancho tornado
- X, ■, ●, ⇘ + ▲, Supersalto, ■, X, ●, Mate aéreo



▲ Roy – Recto "dinamita"

INSTITUTO TAIYO
KYOSUKE



NOMBRE COMPLETO KYOSUKE KAGAMI

SEXO	NACIMIENTO
MASCULINO	4 DE ABRIL
GRUPO SANGUÍNEO	**ALTURA**
B	182 CM
PESO	**NACIONALIDAD**
66 KG	JAPONÉS

AMISTADES
?

LE GUSTA
Ajedrez, mirarse al espejo durante al menos media hora al día.

NO LE GUSTA
Sudor, esfuerzo

ES BUENO EN...
Calligrafía, floristería

ASIGNATURAS QUE SE LE DAN BIEN
Mates, Ciencias

ASIGNATURAS QUE SE LE DAN MAL
Ninguna en particular

PUESTO EN EL CLUB
Es miembro del comité moral (nada menos).

TRABAJO A TIEMPO PARCIAL
No trabaja porque las normas del instituto lo prohíben.

MOVIMIENTOS ESPECIALES
- ⇩, ⇘, ⇨, P......................Cuchilla cruzada
- ⇩, ⇘, ⇨, K.........Patada de corte sombra
- ⇨, ⇩, ⇘, P ....Gancho relámpago
- (En el aire) ⇩, ⇘, ⇨, P ....Cúter
- ⇦ + ▲..............................Revés giratorio
- ⇨ + ▲.........................Puñetazo atontador
- ⇩, ⇙, ⇦, P.......................Rompesombras

ATAQUES DE VIGOR ARDIENTE
- ⇩, ⇘, ⇨, ⇩, ⇘, ⇨, K..Furia cortasombras
- ⇩, ⇘, ⇨, ⇩, ⇘, ⇨, P....Cortador del vacío

ATAQUE TEAM-UP (EN EQUIPO)
Danza de la muerte

COMBOS AVANZADOS
- ■, X, ▲, ⇦ + ●, cualquier vigor ardiente
- ■, X, ▲, ⇘ + ●, Supersalto, ■, X, Furia cortasombras



▲ Kyosuke – Rompesombras

PACIFIC HIGH SCHOOL
TIFFANY





NOMBRE COMPLETO TIFFANY LORDS

SEXO	SEXO
FEMENINO	23 DE DICIEMBRE
GRUPO SANGUÍNEO	**ALTURA**
B	164 CM
PESO	**NACIONALIDAD**
?? KG	EE. UU.

AMISTADES
Está enamorada de Roy desde que éste llegó a Japón (sin que hasta ahora él le haya hecho ni caso).

LE GUSTA
Roy, bailar, su familia, helados

NO LE GUSTA
Natto

ES BUENO EN...
?

ASIGNATURAS QUE SE LE DAN BIEN
Educación física, música

ASIGNATURAS QUE SE LE DAN MAL
Lengua japonesa

PUESTO EN EL CLUB
Animadoras

TRABAJO A TIEMPO PARCIAL
La familia de Tiffany tiene pasta gansa en cantidades industriales.
No tiene las menores ganas de trabajar y, probablemente, nunca lo hará.

MOVIMIENTOS ESPECIALES
- ⇨, ⇩, ⇘, K..................Barrena de belleza
- ⇩, ⇙, ⇦, Mant. P..............Puñetazo guay
- ⇩, ⇘, ⇨, Mant. P..................Nudillo guay
- ⇩, ⇙, K....................................Patada *diver*
- (En el aire) ⇩ + K..........................Pisotón

ATAQUES DE VIGOR ARDIENTE
- ⇩, ⇘, ⇨, ⇩, ⇘, ⇨, K......Patada *chulísima*
- ⇩, ⇙, ⇦, ⇩, ⇙, ⇦, (rápido) P.................Gancho dinamita

ATAQUE TEAM-UP (EN EQUIPO)
Amor y paz

COMBOS AVANZADOS
X, ■, ▲, Patada *chulísima* o Gancho dinamita



▲ Tiffany – Barrena de belleza



PACIFIC HIGH SCHOOL
BOMAN



NOMBRE COMPLETO BOMAN DELGADO

SEXO	NACIMIENTO
MASCULINO	30 DE JULIO
GRUPO SANGUÍNEO	**ALTURA**
A	200 CM
PESO	**NACIONALIDAD**
101 KG	EE. UU.

AMISTADES
?

LE GUSTA
Rezar

NO LE GUSTA
Violencia

ES BUENO EN...
Cocinar

ASIGNATURAS QUE SE LE DAN BIEN
Teología, Filosofía

ASIGNATURAS QUE SE LE DAN MAL
Mates, Ciencias

PUESTO EN EL CLUB
Coro

TRABAJO A TIEMPO PARCIAL
Los sábados hace de voluntario en la iglesia.

MOVIMIENTOS ESPECIALES
⇩, ⇘, ⇨, P (y luego) ⇩, ⇘, ⇨, P.............. Recto directo
⇨, ⇩, ⇘, P.............................Gran carga
(En el aire) ⇩, ⇙, ⇦, P...............Gran lazo

ATAQUES DE VIGOR ARDIENTE
⇩, ⇘, ⇨, ⇩, ⇘, ⇨, P............................... Mejor carga
⇩, ⇙, ⇦, ⇩, ⇙, ⇦, P..............Lazo cohete

ATAQUE TEAM-UP (EN EQUIPO)
Doble rompedor potente

COMBOS AVANZADOS
■, ×, ▲, Lazo cohete
■, ×, ▲, ⇘, ▲, Supersalto, ■, ×, Gran lazo

▲ Boman – Gran carga

GORIN HIGH SCHOOL
NATSU



NOMBRE COMPLETO NATSU AYUHARA



SEXO	NACIMIENTO
FEMENINO	14 DE FEBRERO
GRUPO SANGUÍNEO	**ALTURA**
B	182 CM
PESO	**NACIONALIDAD**
?? KG	JAPONESA

AMISTADES
Amiga de infancia de Hinata, discute a menudo con Shoma (aunque le hace tilín, lo lleva en secreto)

LE GUSTA
Pasteles, trabajar duro

NO LE GUSTA
Insectos, los matones, los mentirosos

ES BUENO EN...
Cocinar, preparar pasteles

ASIGNATURAS QUE SE LE DAN BIEN
Educación física, japonés, inglés

ASIGNATURAS QUE SE LE DAN MAL
Arte

PUESTO EN EL CLUB
Balón-volea

TRABAJO A TIEMPO PARCIAL
Ninguno

MOVIMIENTOS ESPECIALES
⇩, ⇘, ⇨, P.......................Saque con salto
⇨, ⇩, ⇘, K...............Recepción en plancha
⇩, ⇙, ⇦, P..................Recepción rodando
(En el aire) ⇩, ⇙, ⇦, P ....Aguja aérea

ATAQUES DE VIGOR ARDIENTE
⇩, ⇘, ⇨, ⇩, ⇘, ⇨, P ....Mil balones
(desde el suelo, aprieta cualquier dirección + P para disparar pelotas una y otra vez).

ATAQUE TEAM-UP (EN EQUIPO)
¡No huyas, cobarde!

COMBOS AVANZADOS
(■, ×, ▲, ⇘ + ▲ o Recepción rodando), Supersalto, ■, ×, ▲, Aguja aérea



▲ Natsu – Recepción rodando

GORIN HIGH SCHOOL
SHOMA



NOMBRE COMPLETO SHOMA SAWAMURA



SEXO	NACIMIENTO
MASCULINO	10 DE OCTUBRE
GRUPO SANGUÍNEO	**ALTURA**
0	?
PESO	**NACIONALIDAD**
57 KG	JAPONÉS

AMISTADES
Se discute mucho con Natsu (pero, en secreto, le gusta)

LE GUSTA
Baseball profesional, videojuegos sobre baseball

NO LE GUSTA
Las cosas grandes y fuertes, el baloncesto,el balón-volea

ES BUENO EN...
Baseball

ASIGNATURAS QUE SE LE DAN BIEN
Educación física

ASIGNATURAS QUE SE LE DAN MAL
Música, inglés

PUESTO EN EL CLUB
Baseball

TRABAJO A TIEMPO PARCIAL
No tiene tiempo libre

MOVIMIENTOS ESPECIALES
⇩, ⇘, ⇨, P.............................Bola rápida
⇩, ⇙, ⇦, P.............................Golpe de bate
⇩, ⇘, ⇨, K....................Plancha homicida
⇦ + × + ● (y luego) K.............Lanzamiento
⇨, ⇘, ⇩, ⇙, ⇦, P ....Pegar y lanzar

ATAQUES DE VIGOR ARDIENTE
⇩, ⇘, ⇨, ⇩, ⇘, ⇨, P ....Strike
⇩, ⇙, ⇦, ⇩, ⇙, ⇦, P................Gran Slam

ATAQUE TEAM-UP (EN EQUIPO)
A por todas

COMBOS AVANZADOS
×, ■, ●, ⇦ + ▲, Cualquier vigor ardiente (recomendado: Strike)
×, ■, ●, ⇘ + ▲, Supersalto, ■, ×, Strike



▲ Shoma – Plancha homicida

GORIN HIGH SCHOOL
ROBERTO



NOMBRE COMPLETO ROBERTO MIURA



SEXO	NACIMIENTO
MASCULINO	16 DE NOVIEMBRE
GRUPO SANGUÍNEO	**ALTURA**
A	177 CM
PESO	**NACIONALIDAD**
73 KG	JAPONÉS

AMISTADES
?

LE GUSTA
Armas, todo lo relacionado con el fútbol

NO LE GUSTA
Las cosas tenebrosas

ES BUENO EN...
Armas de fuego

ASIGNATURAS QUE SE LE DAN BIEN
Inglés, educación física

ASIGNATURAS QUE SE LE DAN MAL
Japonés, matemáticas

PUESTO EN EL CLUB
Fútbol

TRABAJO A TIEMPO PARCIAL
Ninguno

MOVIMIENTOS ESPECIALES
⇩, ⇘, ⇨, K ....Disparo largo
⇩, ⇙, ⇦, K ....Patada en plancha
⇩, ⇘, ⇨, P..........................Mano de Dios
⇨, ⇩, ⇘, K ....Patada ascendente
(En el aire) ⇩, ⇘, ⇨, K ....Bicicleta

ATAQUES DE VIGOR ARDIENTE
⇩, ⇘, ⇨, ⇩, ⇘, ⇨, K......Gol de la victoria
⇩, ⇙, ⇦, ⇩, ⇙, ⇦, K.......Patada dinamita

ATAQUE TEAM-UP (EN EQUIPO)
Saque

COMBOS AVANZADOS
■, ×, ●, ⇘ + ●, Supersalto, ■, ×, ▲, Mano de Dios
■, ×, ●, ⇦ + ● Patada dinamita o Gol de la victoria

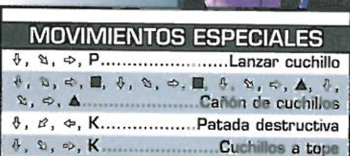


▲ Roberto – Mano de Dios

GEDO HIGH SCHOOL
EDGE



NOMBRE COMPLETO: EIJI YAMADA



SEXO	NACIMIENTO
MASCULINO	1 DE ABRIL
GRUPO SANGUÍNEO	**ALTURA**
AB	173 CM
PESO	**NACIONALIDAD**
60 KG	JAPONÉS

AMISTADES
?

LE GUSTA
Ganar, su cuchillo militar

NO LE GUSTA
Su nombre real, esforzarse

ES BUENO EN...
Lanzar cuchillos

ASIGNATURAS QUE SE LE DAN BIEN
Ninguna

ASIGNATURAS QUE SE LE DAN MAL
Todas, especialmente las mates

PUESTO EN EL CLUB
Los delincuentes juveniles no se apuntan a ningún club

TRABAJO A TIEMPO PARCIAL
Ha tenido muchos trabajitos (en videoclubes, cafeterías, etc), pero ninguno le ha durado demasiado. Actualmente está en paro.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

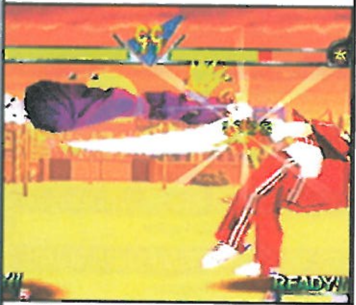
⇩, ⇘, ⇨, P........................Lanzar cuchillo
⇩, ⇘, ⇨, ■, ⇩, ⇘, ⇨, ■, ⇩, ⇘, ⇨, ▲, ⇩, ⇘, ⇨, ▲........................Cañón de cuchillos
⇩, ⇙, ⇦, K..................Patada destructiva
⇩, ⇘, ⇨, K........................Cuchillos a tope

ATAQUES DE VIGOR ARDIENTE

⇩, ⇘, ⇨, ⇩, ⇘, ⇨, P................Espejismo
⇩, ⇙, ⇦, ⇩, ⇙, ⇦, (rápido) P (o en el aire) × + ●..........Gancho dinamita

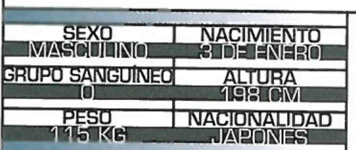
ATAQUE TEAM-UP (EN EQUIPO)
Cuchilla sangrienta

COMBOS AVANZADOS
■, ×, ▲, Gancho dinamita



▲ Edge – Cañón de cuchillas

INSTITUTO GEDO
GAN





NOMBRE COMPLETO: GAN SEKIDOU

SEXO	NACIMIENTO
MASCULINO	3 DE ENERO
GRUPO SANGUÍNEO	**ALTURA**
0	198 CM
PESO	**NACIONALIDAD**
115 KG	JAPONÉS

AMISTADES
?

LE GUSTA
Arroz

NO LE GUSTA
Estudiar

ES BUENO EN...
Sumo, comer mucho y muy rápido

ASIGNATURAS QUE SE LE DAN BIEN
Educación física

ASIGNATURAS QUE SE LE DAN MAL
Todas las demás

PUESTO EN EL CLUB
Pertenece al club de sumo, pero nunca asiste a sus actos.

TRABAJO A TIEMPO PARCIAL
A veces hace trabajitos cortos de fuerza bruta (construcción, transporte, etc.)

MOVIMIENTOS ESPECIALES

⇩, ⇘, ⇨, P (y luego) ⇩, ⇘, ⇨, P (o) ⇩, ⇘, ⇨, P.............................Apuñalamiento
⇩, ⇘, ⇨, K.................Onda dura peligrosa
⇨, ⇩, ⇘, P.........................Golpe de roca
⇩, ⇙, ⇦, P...............................Manotazo
⇨, ⇘, ⇩, ⇩, ⇦, P ....Tormenta
(En el aire) ⇩, ⇘, ⇨, P....................Rocazo
(En el aire) ⇩, ⇘, ⇨, K.............Avalancha

ATAQUES DE VIGOR ARDIENTE

⇩, ⇘, ⇨, ⇩, ⇘, ⇨, P..Superapuñalamiento
⇩, ⇙, ⇦, ⇩, ⇙, ⇦, P.......................Volcán

ATAQUE TEAM-UP (EN EQUIPO)
Volcán en erupción

COMBOS AVANZADOS
■, ×, ▲, Superapuñalamiento



▲ Gan – Golpe de roca

INSTITUTO GEDO
AKIRA

(Con máscara y sin ella)



NOMBRE COMPLETO: AKIRA KAZAMA

SEXO	NACIMIENTO
FEMENINO	3 DE MARZO
GRUPO SANGUÍNEO	**ALTURA**
AB	160 CM
PESO	**NACIONALIDAD**
45 KG	JAPONESA

AMISTADES
Daigo y su hermano

LE GUSTA
Las motos, Daigo, sus amigos de clase

NO LE GUSTA
Charlar

ES BUENO EN...
Artes marciales chinas (Taikyoku-ken), cocinar platos japoneses

ASIGNATURAS QUE SE LE DAN BIEN
Japonés, ciencias sociales, inglés

ASIGNATURAS QUE SE LE DAN MAL
Educación física, música

PUESTO EN EL CLUB
Ninguno

TRABAJO A TIEMPO PARCIAL
Arregla motos en un taller.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

⇩, ⇘, ⇨, P..............Codazo (con máscara)
⇩, ⇘, ⇨, P............Uppercut (sin máscara)
⇩, ⇘, ⇨, K ....Patada de ciclón danzante
⇩, ⇙, ⇦, P.........................Postura refleja
(Cerca) ⇩, ⇙, ⇦, K........................Tijereta
⇩, ⇙, ⇦, P ....Postura refleja y luego:
1. ■, ▲, ●, ×, ×, ×.................Ryuga Rezan
2. ▲, ■, ×, ●....................Senen Arashimai
3. ×, ×, ×, ■, ▲, ●...................Rakan Geki
4. ●, ×, ×, ×, ■, ▲ ....Ala de fénix

ATAQUES DE VIGOR ARDIENTE

⇩, ⇘, ⇨, ⇩, ⇘, ⇨, P......Bola de la muerte
⇩, ⇙, ⇦, ⇩, ⇙, ⇦, P ....Ataque rápido
⇩, ⇙, ⇦, ⇩, ⇙, ⇦, K........Patada dinamita

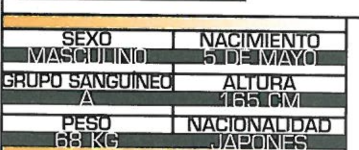
ATAQUE TEAM-UP (EN EQUIPO)
Con máscara: Doble tiro barato
Sin máscara: Patada ametralladora

COMBOS AVANZADOS
■, ×, ▲, ⇘ + ▲, Supersalto, ■, ■, ×, Bola de la muerte
■, ×, ▲, Patada dinamita



▲ Akira – Senen Arashimai

INSTITUTO JUSTICE (PROFESORADO)
HIDEO



NOMBRE COMPLETO: HIDEO SHIMAZU

SEXO	NACIMIENTO
MASCULINO	5 DE MAYO
GRUPO SANGUÍNEO	**ALTURA**
A	165 CM
PESO	**NACIONALIDAD**
68 KG	JAPONÉS

AMISTADES
?

LE GUSTA
Literatura nipona, cerámica japonesa, sus estudiantes

NO LE GUSTA
Pelear, las falsedades

ES BUENO EN...
Karate, cocina, limpieza (es un solterón)

ASIGNATURAS QUE SE LE DAN BIEN
Japonés

ASIGNATURAS QUE SE LE DAN MAL
?

PUESTO EN EL CLUB
?

TRABAJO A TIEMPO PARCIAL
Los profes no pueden tener pluris a tiempo parcial.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

⇩, ⇘, ⇨, P (y luego, en el aire) P x3 (y luego, en el aire) ⇩, ⇘, ⇨, P (y luego) ⇩, ⇘, ⇨, P....................................Seihaken
⇩, ⇙, ⇦, P ....Tenkou Seihaken
⇨, ⇩, ⇘, P............................Jicchokuken
⇩, ⇙, ⇦, K ....Shinenkyaku
(En el aire) ⇩, ⇘, ⇨, K..............Raieishuu

ATAQUES DE VIGOR ARDIENTE

⇩, ⇙, ⇦, ⇩, ⇙, ⇦, P ....Shimazuruu Seihaken
⇩, ⇘, ⇨, ⇩, ⇘, ⇨, P ....Shimazuruu Shin Jicchokuken

ATAQUE TEAM-UP (EN EQUIPO)
Shimazuruu Shin Seihaken

COMBOS AVANZADOS
■, ×, ▲, ⇨ + ▲, Cualquier vigor ardiente
■, ×, ●, ⇦ + ●, Shimazu Seihaken
■, ×, ▲, ⇘ + ▲, Supersalto, ■, ×, ●, Seihaken X3



▲ Hideo – Seihaken





INSTITUTO JUSTICE (PROFESORADO)

KYOKO

NOMBRE COMPLETO KYOKO MINAZUKI

SEXO	NACIMIENTO
FEMENINO	7 DE JUNIO
GRUPO SANGUÍNEO	**ALTURA**
B	173 CM
PESO	**NACIONALIDAD**
?	JAPONESA

AMISTADES
?

LE GUSTA
Sake, carreras de caballos

NO LE GUSTA
Todo tipo de trabajo casero

ES BUENO EN...
Massage, surgery

ASIGNATURAS QUE SE LE DAN BIEN
Biología, química

ASIGNATURAS QUE SE LE DAN MAL
?

PUESTO EN EL CLUB
?

TRABAJO A TIEMPO PARCIAL
Aunque los profesores tienen prohibido el pluriempleo, se dice que hace de escritor para una revista semanal.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

- ⇩, ⇙, ⇦, P......................Shussekikakunin
- ⇩, ⇙, ⇦, K......................Kaishin
- (Cerca) ⇩, ⇘, ⇨, Punch, (rápido) K.......... Shokushin
- ⇨, ⇩, ⇘, K......................Shoutenkikai
- ⇦ + X + ●......................Cambio de tornas
- ⇩, ⇘, ⇨, K....Postura de una ala, y luego:
  1. ■......................Diagnóstico de pierna
  2. ▲......................Diagnóstico de pulso
  3. X, X, X......................Diagnóstico de peso
  4. ●, ●, ●......................Diagnóstico de altura
  5. X, X, ●......................Diagnóstico de pecho
  6. ●, ●, X......................Diagnóstico

ATAQUE TEAM-UP (EN EQUIPO)

Masaje corporal

COMBOS AVANZADOS

- X, ■, ▲, ⇨ + ▲, Escalera hacia el cielo
- X, ■, ▲ o ●, ⇘ + ●, Supersalto, ■, X, ▲, Kaishin

▲ Kyoko – Diagnóstico de altura

INSTITUTO GEDO

DAIGO

PERSONAJE SECRETO

NOMBRE COMPLETO DESCONOCIDO

SEXO	NACIMIENTO
DESCONOCIDO	DESCONOCIDA
GRUPO SANGUÍNEO	**ALTURA**
DESCONOCIDO	DESCONOCIDA
PESO	**NACIONALIDAD**
DESCONOCIDO	DESCONOCIDA



▲ Daigo – Embestida fénix



▲ Daigo – Muro de llamas con aura

MOVIMIENTOS ESPECIALES

- ⇩, ⇘, ⇨, P......................Puño fénix
- (En el aire) ⇩, ⇘, ⇨, P......................Bola fénix
- ⇩, ⇘, ⇨, K......................Patada fénix
- ⇩, ⇙, ⇦, P......................Muro de llamas

MOVIMIENTOS ESPECIALES

- ⇩, ⇘, ⇨, ⇩, ⇘, ⇨, P.........Embestida fénix
- (En el aire) ⇩, ⇘, ⇨, ⇩, ⇘, ⇨, P.....Mega bola de la muerte
- ⇩, ⇙, ⇦, ⇩, ⇙, ⇦, P........Muro de llamas con aura

ATAQUE TEAM-UP (EN EQUIPO)

Contra-uppercut

COMBOS AVANZADOS

- ■, X, ▲, ⇘ + ▲, Supersalto, ■, ■, X, Mega bola de la muerte
- ■, X, ▲, Muro de llamas con aura



▲ Daigo – Puño fénix

INSTITUTO TAIYO

HAYATO

PERSONAJE SECRETO

NOMBRE COMPLETO DESCONOCIDO

SEXO	NACIMIENTO
DESCONOCIDO	DESCONOCIDA
GRUPO SANGUÍNEO	**ALTURA**
DESCONOCIDO	DESCONOCIDA
PESO	**NACIONALIDAD**
DESCONOCIDO	DESCONOCIDA



▲ Hayato – Patada homicida



▲ Hayato – Sablazo rápido

MOVIMIENTOS ESPECIALES

- ⇩, ⇘, ⇨, P......................Sablazo rápido
- ⇩, ⇙, ⇦, P......................Puñetazo en guardia
- ⇩, ⇙, ⇦, K......................Patada homicida
- ⇩, ⇘, ⇨, K......................Patada-misil

ATAQUES DE VIGOR ARDIENTE

- ⇩, ⇘, ⇨, ⇩, ⇘, ⇨, P....................¡Te vas a enterar!
- ⇩, ⇙, ⇦, ⇩, ⇙, ⇦, P................Puñetazo de castigo en guardia

ATAQUE TEAM-UP (EN EQUIPO)

Recarga

COMBOS AVANZADOS

- ■, X, ⇘ + ▲, Supersalto, ■, X, Sablazo rápido



▲ Hayato – Puñetazo en guardia

INSTITUTO TAMAGAWA MINAMI

SAKURA

PERSONAJE SECRETO

NOMBRE COMPLETO DESCONOCIDO

SEXO	NACIMIENTO
DESCONOCIDO	DESCONOCIDA
GRUPO SANGUÍNEO	**ALTURA**
DESCONOCIDO	DESCONOCIDA
PESO	**NACIONALIDAD**
DESCONOCIDO	DESCONOCIDA

▲ Sakura – Senpuukyaku



▲ Sakura – Sho-o-ken

MOVIMIENTOS ESPECIALES

- ⇩, ⇘, ⇨, P......................Hadouken
- ⇩, ⇙, ⇦, P......................Tenkou Hadouken
- (En el aire) ⇩, ⇘, ⇨, P....Tenma Hadouken
- ⇨, ⇩, ⇘, P......................Sho-o-ken
- ⇩, ⇙, ⇦, K......................Senpuukyaku

ATAQUES DE VIGOR ARDIENTE

- ⇩, ⇘, ⇨, ⇩, ⇘, ⇨, P..................Shinkuu Hadouken
- ⇩, ⇙, ⇦, ⇩, ⇙, ⇦, P..................Shinkuu Tenkou Hadouken
- (En el aire) ⇩, ⇘, ⇨, ⇩, ⇘, ⇨, P............ Shinkuu Tenma Hadouken
- ⇩, ⇘, ⇨, ⇩, ⇘, ⇨, K.........Midare Zakura
- ⇩, ⇙, ⇦, ⇩, ⇙, ⇦, K...........Haru Ichiban

ATAQUE TEAM-UP (EN EQUIPO)

Haru-Goku-Satsu

COMBOS AVANZADOS

- ■, X, ●, ⇘ + ●, ■, X, Shinkuu Tenma Hadouken
- ■, X, ▲, ⇨ + ▲, y luego:
  1. Midare Zakura
  2. Shinkuu Hadouken
  3. Shinkuu Tenkou Hadouken (sólo ante enemigos grandes o muy altos)

LIBRO DE RUTA

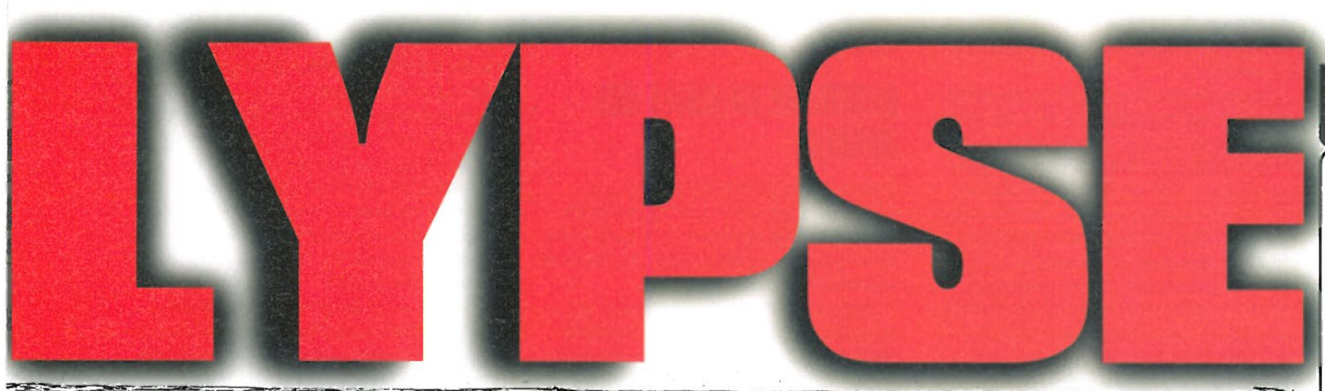
Editor: Activision
Distribuidor: Proein
Precio: 8.990 pesetas

APOCA









Los cuatro jinetes **buscan camorra** y Bruce Willis es el único que puede detenerlos. Menos mal que el **equipo** de ***PlanetStation*** siempre está a punto para echarles una mano a los buenos.

HUIDA DE PRISIÓN

Bruce Willis entra en escena
Los celadores lo tienen fatal para detenerle

Tras liberar a tu cariñoso colega de su miserable existencia en la celda con tu arma Nanotech, llega el momento de que empiece la función con los guardas como artistas invitados. Sal de tu celda y empieza a dispararles; usan armas de impulsos de energía de poca potencia, o sea que resulta bastante fácil esquivar sus disparos. Corre hacia el norte hasta el final del bloque de celdas y dale al interruptor (esto es: pégale una patada).

Reparte unas cuantas balas por la zona en cuanto se abran las puertas. Los mendas dispararán sin apuntar y se volverán a agachar para ponerse a cubierto. Pero, ¡ajá!, las cajas tras las cuales se esconden saltan por los aires cuando se les dispara. Asegúrate de llenarlos de plomo para despejar tu vista.

La zona que sigue al segundo interruptor está pared con pared junto a barriles radioactivos. Vuélalos antes de entrar en el campamento. Coge la dosis de vida (Health) que hay a la izquierda del túnel y el cañón de rayos de partículas (Particle Beam) que hay más allá. Arma a Kincaid con él para encarar la siguiente puerta y pon a prueba la nueva arma con los guardas que aparecen por sorpresa. Contempla cómo el rayo los destripa. A medio camino por este pasillo hay un control; cuando llegues a él, en una pantalla de vídeo aparecerá un aviso. Seguro que se te han puesto por corbata, ¿a que sí?

Sigue por el camino deshaciéndote de los guardas que te salen al paso. Párate cuando llegues al pórtico grande, ya que los guardas volarán el puente en tus narices y no te hará ninguna gracia que te pille encima de él. Salta el vacío y dales su merecido a los bastardos que han volado el puente. Los guardas te dispararán desde el otro lado del vacío, así que dispónte a agacharte o saltar su fuego y correr hacia ellos. Cuando salves el último vacío se activará un punto de control.

LÍBRANOS DEL PECADO

Liquida a los guardas de la sala de control del otro lado disparando a través del cristal. Ve hacia la derecha y recoge el power-up que recarga tu energía. Sigue por el corredor y pilla el rayo de partículas. Los guardas empezarán a aparecer en los elevadores del otro lado del pasillo. Puedes evitarlos esprintando hacia la plataforma. Los colegas empezarán a cargar contra Kincaid cuando éste atraviese el pórtico. Procura no topar con ellos en la carrera final.

Cuando llegues a ella tendrás que superar una serie de "puntos calientes". Pégate a los lados de la zona y pasa corriendo los rayos para alcanzar el control que hay al final.

Elimina al guarda del pasaje y salta el vacío que lleva al segundo bloque de celdas. Tira de la palanca para abrir la puerta. Los compañeros psicóticos saldrán de las celdas a montones y te atacarán; avanza rápido y pilla el lanzallamas (Flame-Thrower). Úsalo para incinerar a las hordas de infelices que se amontonan. Al salir del bloque de celdas te dará la bienvenida un punto de control.

La siguiente serie de corredores están adornados con tropezones. Cuando les das, los rayos abren las puertas que hay a los lados y los guardas salen en tropel. Corre hasta el final del pasadizo y liquida a los vigilantes que aparezcan. Da marcha atrás cuando tropieces con un rayo y mata a los guardas cuando







CONSEJOS

LA MEJOR DEFENSA ES EL ATAQUE

La primera arma con que cuenta Kincaid es un cañón automático Nanotech bastante rápido y preciso. Sin embargo, puedes pegar más fuerte con trastos de mayor calibre. He aquí tu arsenal.

CAÑÓN DE RAYOS DE PARTÍCULAS
Este cacharro dispara un rayo de energía pura que vuela sus objetivos en mil pedazos. Si mantienes apretado el botón de disparo saldrá un rayo permanente que se lleva por delante hordas de enemigos.

BOMBA INTELIGENTE
Éste es tu dispositivo estándar "destrúyelo-todo". Úsalo cuando la energía de Kincaid llegue abajo para limpiar un poco el espacio de enemigos y que pueda coger aire.

MISILES GUIADOS
La detección automática de blancos y el campo de tiro ilimitado convierten a estos misiles en un arma esencial para librarse de las unidades aéreas. Sin embargo, frente a los rápidos movimientos de la infantería resultan demasiado lentos.

LÁSER DE CORRIENTE ELÉCTRICA
Por fin podrás cumplir el sueño de tu vida: ¡emular a los Cazafantasmas! Con este arma aniquilarás a los enemigos que tengas cerca sin necesidad de apuntarles.

LÁSER DE IMPULSOS
Este láser combina la precisión de la ametralladora (Machine Gun) con la potencia del láser. Sus disparos acaban con casi todos los enemigos a la primera, pero mejor que te lo guardes para los monstruos de final de nivel.

LANZALLAMAS
Fríe a los enemigos de diez en diez con este dispositivo petroquímico. Tanto las unidades mecánicas como las orgánicas son vulnerables al poder pirotécnico de este cacharro.

COHETES
Cuesta apuntar con ellos, pero cuando aciertas... no veas. Estos misiles no guiados provocan una onda explosiva descomunal cuando dan en el blanco, lo que licúa a todo el que pilla por delante.

◄**A las palancas les va el rollo duro; dales una patada para activarlas.**



aparezcan. Al llegar al final de esta tongada de pasadizos habrá otro punto de control.

Cruza corriendo el pasillo y dispárale al guarda del ascensor. Al lado de él hay un power-up: es un misil guiado (Homing Missile). Pega un brinco para alcanzarlo y regresa al pasaje. El misil guiado es un arma de "aquí te pillo, aquí te mato": una vez disparado, cualquier enemigo que haya en la pantalla sufrirá sus efectos, ya que, como su propio nombre indica, este misil busca él solito el objetivo; sólo tienes que disparar y olvidarte. Úsalos para despejar las plataformas que hay a izquierda y derecha del pasillo por el que avanzas y salta para alcanzar la dosis de vida que hay por allí.

DESTRUYE LA OBRA DEL DIABLO

Avanza hacia el final del pórtico y, al llegar, salta a la torre que hay enfrente; entonces pega un brinco a la plataforma de la izquierda y pilla el láser de corriente eléctrica (Rip Laser).

Regresa al pasadizo principal y gira a la izquierda. Salta hacia los elevadores del Norte y coge una bomba inteligente (Smart Bomb) que hay en el más alto.

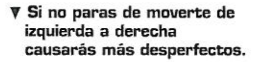
Vuelve al corredor y sigue a la izquierda. Cuando el camino se bifurca, ve al Sur y pilla otro láser eléctrico. Avanza rumbo al Norte y curza la siguiente serie de puentes para alcanzar el punto de control.

Elimina a los colegas que hay en la siguiente sala y destruye todas las cajas de esta sección para descubrir una vida extra. ¿Ves esas paredes que ocultan los lados del pasillo? Pues allí se esconden un montón de capullos en flor a punto para asaltar al pobre Kincaid. Selecciona la ametralladora y avanza sin prisa hacia la pared. Cuando aparezcan los malos, date la vuelta y dispárales.

Activa el siguiente interruptor y coge los misiles guiados. Los salientes que tienes delante son demasiado altos para que los misiles alcancen a los guardas, así que salta para subir a ellos y usa el láser eléctrico para abrirte camino. Sigue subiendo por las plataformas y, si los vigilantes del otro lado del pasaje empiezan a darte guerra, usa los misiles guiados para apartarlos de tu camino. Al llegar a la plataforma más alta se activará un punto de control.

Salta a las plataformas que aparecen y usa los misiles guiados para acabar con los tipos que montan guardia en los pasadizos. Cruza hacia las pltaformas que hay en diagonal y dispárales a los que quedan antes de meterte en el patio de la prisión.

En el patio hay dos torres de vigilancia y un tanque. Este último está al fondo, cubeirto por la torre. Coge el láser de impulsos (Pulse Laser) y mata al guarda que hay en la primera torre. Empieza a arrearle al tanque con el láser. Si te quedas sin energía, destruye una torre de vigilancia y aparecerá un láser de impulsos. Manténte a distancia y sigue descargando sobre el tanque. Si se acerca demasiado, usa una bomba inteligente para deshacerte de él. Cuando la zona quede limpia, ve hacia el Norte y súbete a la jet-bike que encontrarás.


▼ Si no paras de moverte de izquierda a derecha causarás más desperfectos.



LAS ALCANTARILLAS

Bruce Willis, con la M****A hasta las rodillas

Le acompaña Mr. Hankey en el papel de 'el actor basura'

En cuanto Kincaid aprece en las cloacas, una ristra de zombis surgen de las profundidades y le atacan. No intercambies tiros con ellos hasta que no estén a una cierta distancia. Pon rumbo al Norte hacia la cascada y salta a la derecha para recoger el lanzallamas. Corre por el canal y baja por la siguiente cascada. Métete en la caverna y avanza hacia la izquierda, por el agujero que hay en el suelo. Hazte con las granadas y cruza el vacío del centro de la caverna. Pasa de los murciélagos porque de momento no son peligrosos. Al cruzar el vacío, salta por encima de las rocas de la izquierda y coge la vida. Vuelve a la cueva y avanza hacia el Norte hasta llegar al punto de control.

Salta al canal de las alcantarillas que hay debajo de la repisa. Coge la bomba inteligente y selecciona la ametralladora. Úsala para disparar a los murciélagos y al material radiactivo que hay en el agua. Cuando lo hayas hecho, ve hacia la rejilla y dispara contra los rayos de soporte que hay al lado. Sigue hacia el Norte en busca de la siguiente rejilla y cárgate los barriles para que caiga. Coge el lanzallamas que hay a la derecha de la rejilla y métete en la siguiente cueva. Hazte con la vida que hay a la izquierda de la cueva y entra en el canal principal.

La corriente se llevará a Kincaid. No te dejes llevar; resístete para ir mas despacio y evita que se lo traguen las minas que hay al final. Usa la ametralladora para volarlas por los aires antes de llegar allí. Sal por el borde y ve al siguiente control.

Y LAS ESTRELLAS DEL CIELO CAYERON SOBRE LA TIERRA

Selecciona el arma más potente que tengas y ve a por los zombis de abajo. Sitúate en el centro del mapa, ya que las paredes de los lados explotarán, y sigue matando zombis. Si ves que se multiplican, lánzales una bomba inteligente.

Cuando hayas despejado la zona, ve a por la vida. Agáchate y haz que Kincaid ruede por debajo de las llamas que salen de la pared hacia la alcantarilla de debajo.

En esta parte de la cloaca la corriente es fuerte y no puedes rodar como antes. Primero ve hacia el Sur y coge la bomba inteligente que hay allí antes de volver al Norte. Salta por encima de las llamas y haz que Kincaid se escabulla por entre las cortinas de fuego. Da marcha atrás con el pad direccional si ves que Kincaid se embala para darle tiempo a girar. Una vez superado el fuego llegarás al siguiente punto de control.

Ahora Kincaid estará en lo alto de un abismo enorme. Puede bajar por dos caminos, pero antes de dar un paso asegúrate de que tiene la ametralladora a punto. Si bajas por el lado derecho, Kincaid hallará un láser de corriente eléctrica abajo del todo. Por la izquierda encontrarás misiles guiados. Escondida tras la cascada de la izquierda hay una vida extra. Espera a que las rocas caigan antes de cruzar la siguiente tanda de plataformas. Cruza rápidamente las piedras para evitar las granadas que te lanzan desde los lados. Correr y saltar puede resultar arriesgado, pero salvará a Kincaid de los disparos que pueden tirarle del saliente. En medio de las rocas está el siguiente punto de control.

De la siguiente serie de rocas caen cantos rodados. Espera a que se estampen contra el suelo y entonces cruza rápido. Al final de este tramo de saltos hay un agujero; rodéalo corriendo y coge la vida. Tírate desde el saliente al agujero con la ametralladora lista para descargar sobre los murciélagos y llegar al punto de control que hay al fondo.





EL PODER QUE SE LE DIO

Elimina los cristales que hay cerca de la entrada de la cueva y tendrás unos misiles de regalo. Luego sigue hacia el Norte y tírate en el hoyo de cristales. Kincaid será asaltado por ratas y murciélagos a los que podrás liquidar con un par de misiles. Cuando la cueva esté limpia dispara contra el montón de rocas que hay en la esquina. Atraviesa la entrada y dispara contra las ratas del túnel. Cada uno de los cristales amarillos que hay en esta zona produce una vida al ser destruido, así que asegúrate de no dejar ni uno. En la siguiente sección puedes optar entre dos direcciones; el túnel de la derecha lleva a una cueva con más cristales amarillos que, al recibir un disparo, desploman el techo sobre Kincaid (o sea que ¡cuidadito al disparar!). Al final del túnel hay un foso de lava. Salta por las piedras del hoyo con cuidado ya que, no hace falta decirlo, si caes, también cae el telón. Al final del foso está el siguiente punto de control.

Salta por encima de la cascada y echa una carrera por el canal para evitar las rocas que caen. Dispara a las minas que se abalanzan sobre ti con el arma más potente que tengas. Al final del canal hay un remolino. Salta hacia la salida y aminora para esquivar las trampas mortales del siguiente canal.

Después de evitar la muerte en el agua, Kincaid cae en el foso de un caimán al que sólo le puede disparar cuando tiene la cabeza fuera del agua. En el Norte de la cámara que aparece de vez en cuando hay vida: ve a por ella en cuanto tengas oportunidad. Cuando el caimán empiece a recibir aparecerán zombis y minas en la cámara. Coge el láser de corriente eléctrica que hay a la izquierda del foso y acaba con ellos. Una vez que hayas derrotado al caimán, Kincaid puede salir a la superficie.



EN LA URBE

Bruce Willis en 'La masacre de Wall Street'

"La codicia está bien, pero la violencia gratuita vende más"

Corre a la derecha y coge el lanzallamas. Una ametralladora empezará a descargar a través de la ventana. Salta por el cristal roto a la calle de debajo para evitar sus balas. Abre fuego con el lanzallamas y fríe al policía que intenta ir por ti. Corre a la izquierda y pilla el láser de partículas antes de saltar la grieta que hay en medio de la calle. Vuela la tienda que hay al final de la calle para revelar algo de vida y dobla la esquina. En la tienda de la izquierda de la barricada hay más vida, y encontrarás aún más si sigues bajando la calle. Al final, las metralletas apuntarán a uno de los edificios y los escombros bloquearán la calle. Descuélgate por la derecha cuando esto suceda y salta del puente para alcanzar el primer punto de control.

Manténte alerta en el momento de aterrizar, ya que algunas metralletas de la policía están a punto de abrir fuego en la calle de enfrente. Salta a los cráteres y llena de plomo la tienda de enfrente para conseguir algo de vida. Corre calle abajo y salta sobre el fuego para llegar a la tienda de la derecha. Hazte con el rayo de partículas.

Dispara por el pasaje para alcanzar la siguiente calle y descarga contra las tiendas de los dos lados para conseguir más vida. Vuela el siguiente pasadizo y rueda rápidamente hacia el lado de la calle para evitar un ataque aéreo. Pilla las granadas que hay en la carretera y lanza un par por encima del puente para eliminar a la policía que hay abajo. Cuando no quede rastro de ellos, salta tú del puente para ir al punto de control.

Y LA GUERRA LLEGÓ AL CIELO

Échate una carrerita hacia la pantalla de vídeo que hay al fondo de la calle y aprovecha para tomar un poco de aire. Aquí puedes tomar dos caminos: por la izquierda irás a parar a una calle atestada de tanques de combate, y además la zona está patrullada por unos helicópteros que, si te detectan a través de sus luces de búsqueda, te cortarán el rollo por lo sano.

El sendero de la derecha no está tan bien vigilado: sólo hay policías. Si no te queda mucha vida, mejor que tires por aquí. Una vez al cabo de la calle, un helicóptero soltará a más hombres. Evita que sus luces te localicen y vuela la valla para aumentar tu vida.

Ve a la siguiente calle y usa una granada para volar ese tanque lentorro que hay ahí. Salta del puente al final de la calle y dispárales a las unidades de energía para revelar algunos cohetes.

Más adelante, en esta misma calle, aparecen dos pesados tanques de combate cargándose los edificios de los lados. Utiliza los cohetes para apartarlos de tu camino. Sigue por en medio de las ruinas y salta del puente hacia la izquierda.

En cuanto aterrices te atacará un tanque lento; cárgatelo con una granada. El pesado tanque de combate que hay al final de la calle ya es un adversario de más entidad. No te acerques demasiado a él, ya que se defiende con un lanzallamas. Usa tu ametralladora y esquiva como puedas los misiles que te dispara él. Cuando hayas acabado con él, salta del puente para alcanzar otro punto de control.

Corre a la derecha, hacia la plataforma de aterrizaje, para conseguir vida y enfréntate a la policía. Salta el primer charco de la carretera y luego los dos siguientes para recoger el rayo de partículas de la tienda. Toma la curva y hallarás otro control.

LA SERPIENTE SE INSINÚA

Salta por la izquierda del puente hasta los taxis. Crúzalos hasta que las luces cambien a verde y agáchate porque empezarás a recibir una ráfaga de fuego. Intenta dispararle al helicóptero que te persigue, porque si no se cargará al taxi desde las alturas. Al final de la calle, el taxi te dejará junto a un control.

Avanza hacia el foso de fuego y coge los misiles guiados. Entonces anda hacia el edificio del Norte y pilla el rayo de partículas. Métete en el inmueble y ve a mano derecha. Manténte en el pasillo de arriba, donde los guardas son menos numerosos; baja a la calle cuando llegues al final. Dispara contra el tanque de combate para llegar al punto de control.

La siguiente serie de calles se hunden en cuanto llega Kincaid. Cárgate a los vigilantes antes de saltar a través de la lava, ya que así evitarás que lo hagan ellos luego. Avanza con cuidado por esta sección y espera a que las carreteras se quiebren para echarte a correr. Pilla la vida que hay en el suelo sólido y activa el punto de control.

Dirígete hacia el laboratorio. En la puerta hay tres tanques de combate aparcados. Descarga tu arma sobre los pilares del patio para descubrir vida y cohetes. Antes que nada, cárgate a los dos helicópteros que sobrevuelan la zona, pero espera a que se acerquen para dispararles. A continuación, aniquila a los policías que están escondidos volando todos los pilares. Finalmente, cárgate los pilares sobre los que se apoya el techo del laboratorio para destruir los tanques de combate. Esto les dejará enterrados y Kincaid podrá encaminarse hacia la entrada del laboratorio.



◄ Misiles: mejor saltarlos que intentar esquivarlos.



TRUCOS

Pausa el juego y mantén apretado el botón L1 para introducir los siguientes códigos:

Desbloquear niveles y activar puntos de control

△ ⇧, X, ⇩

Invencibilidad

⇩, ⇧, ⇦, ⇦, △ ⇧, ⇨, ⇩

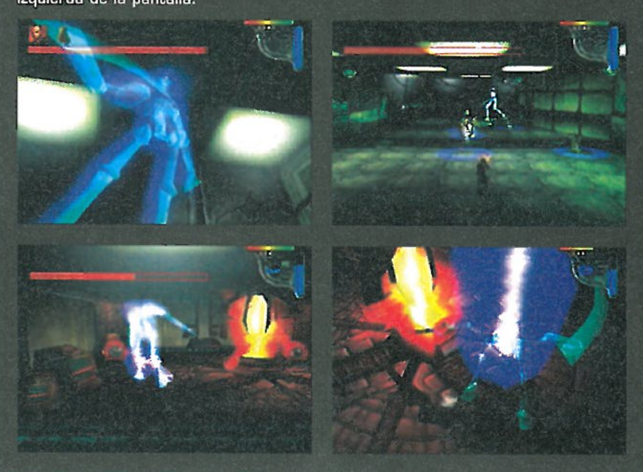
Todas las armas

□, ○, ⇧, ⇩, X, □

LA MUERTE

Aléjate tanto como puedas de la Muerte y arréale con la ametralladora. No presenta mucha complicación, pero no olvides que se dedica a crear zombis y que éstos tienen tendencia a aturdir al pobre Trey.

Cuando la Muerte haya perdido un tercio de su energía, el cristal que hay a la derecha de la pantalla se hará añicos. Corre rápidamente hacia la Muerte y síguela hasta el reactor (no te preocupes, que no te atacará). La parte restante del laboratorio se hundirá cuando la Muerte llegue al reactor. Entonces sí que empezará a disparar torbellinos de energía y a crear zombis. Para acabar definitivamente con ella, no pares de correr de izquierda a derecha sin dejar de dispararle. Cuando te lance proyectiles, aprieta a toda velocidad el botón de salto para que no te den. Si te vas quedando sin vida, piensa que a los lados de la Muerte hay lotes de vida. También hay cohetes escondidos a la izquierda de la pantalla.







LOS TEJADOS

Bruce Willis interpreta al gato sobre el tejado de zinc

Kincaid se debate entre el amor que siente por la AK-47 y la atracción del lanzacohetes



▲Cuando las tropas de jet-packs se unan a la fiesta utiliza la ametralladora para que dejen de molestar.

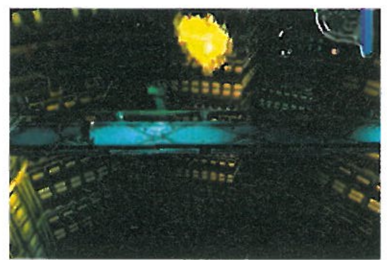
Esquiva a los helicópteros y aparta las cajas hacia la izquierda. Coge el rayo de partículas de entre los escombros. Sigue adelante hacia el borde del edificio y salta al siguiente tejado. Vuela los tanques que te atacan y dispara contra las cajas que hay a la izquierda para descubrir una bomba inteligente.

Cruza el puente estrecho que hay entre los edificios. A medio camino tendrás que saltar, ya que alguien habrá tenido la genial idea de volarlo. Salta del edificio hacia la izquierda y dispara contra la torre. Vuela el reactor que hay cerca de la torreta para encontrar vida. Tira de la palanca hacia el Norte, cárgate al tipo que vigila el ascensor y sube hasta lo alto.

Dispárales a los zánganos voladores que patrullan el inmueble. Elimina el barril que hay a la derecha para pillar un lanzallamas. Camina hacia el Norte y salta al edificio que hay a mano izquierda para llegar al punto de control.

Vuela las cajas que hay en el centro del edificio y coge la vida que aparecerá. Ahora puedes optar por saltar y usar la cuerda para cruzar hasta el inmueble de enfrente, o bien ir por el puente. Si usas las cuerdas podrás aprovechar para hacerte con más vida por el camino. Una vez al otro lado, salta hasta el tejado del Norte.

Usa la ametralladora para despejar el terreno de minas. Liquida a los dos helicópteros que patrullan la zona para evitar que te desmenucen con sus balas. Aniquila a los tipejos que vigilan las torretas y súbete al borde. Para descubrir más vida, llévate por delante las cajas que hay en el centro.



LAS DOS ALAS DE UNA GRAN ÁGUILA

Cruza el puente y cuélgate por la izquierda. Escala el edificio hacia la izquierda de la pantalla de vídeo y dispara contra los generadores que hay arriba. Coge la vida extra y regresa a la pantalla. Salta al edificio de la izquierda.

Cárgate el helicóptero y vuela las cajas que hay a la izquierda para conseguir un láser de corriente eléctrica. Derrumba el pilar del centro y úsalo para auparte al siguiente tejado. Cruza rápidamente el tejado para que no te detecten y salta al siguiente edificio.

Ve a la derecha hacia el siguiente puente. Toma el camino de la izquierda y coge los misiles guiados. Usa los misiles para acabar con los moscones que sobrevuelan la zona. Salva el vacío que hay en el puente y dispara contra las cajas para revelar más vida.

Cruza los puentes para llegar al siguiente inmueble y coge los misiles guiados que hay por el camino. Utiliza los misiles para derribar al helicóptero que patrulla. Entonces selecciona la ametralladora y vuela las cajas para pillar una vida extra. Salta al siguiente edificio y activa el punto de control.

Coge la salud de las cajas que hay a la derecha. Sigue por el cable hacia el edificio del Norte. Escala por la estructura del centro del tejado y extermina a los hombres que vigilan el hueco de la escalera. Escala el edificio por la derecha y usa el cable para cruzar hasta el helipuerto. Cárgate rápidamente al piloto antes de que consiga subirse al helicóptero. Da la vuelta hasta la parte de atrás del edificio y cógete al cable que hay por encima de la pantalla de vídeo.

Baja al inmueble de más abajo y toma el camino de la derecha. Ve al siguiente cable y sube al edificio central. Destruye los barriles que hay en lo alto para conseguir una vida extra, salta por la derecha y baja haciendo rappel.

LA GUERRA SANTA

Vuela todas las cajas que hay en lo alto de este edificio y coge la vida de la derecha. Déjate caer por el siguiente cable hasta el punto de control. Corre rumbo al Norte hacia el puente y salta el vacío. Cuando cruces el segundo puente largo las cosas empezarán a ponerse feas: los puentes se hundirán bajo el peso de Kincaid (¡te pesa el culo, Bruce!), así que salta en lugar de correr para que Trey vaya más rápido hasta que alcance tierra firme.

Pausa un momento para cargarte a los tíos voladores que surcan los aires. Sigue cruzando la siguiente serie de plataformas que se desploman y, al final hallarás un punto de control.

Coge la salud de las cajas de la derecha del control y baja por el cable hasta el siguiente tejado. Corre rápidamente hacia el Norte y cruza el cable que hay allí. Manténte en lo más alto del siguiente tejado y descarga sobre los policías de abajo. Cuando hayas despejado el terreno busca power-ups por la parte de atrás del tejado. Tira de la palanca y baja en el ascensor.

Corre hacia delante por el puente. Ahora Kincaid te perseguirá un helicóptero acorazado. Sigue corriendo y disparando contra él hasta que llegues al siguiente tejado. Vuela las cajas que hay a la izquierda del edificio para revelar un láser de corriente eléctrica. Esquiva el fuego láser que te dispara el helicóptero y no pares de correr de un lado a otro. Si necesitas vida la encontrarás en las cajas de la derecha.

CONSEJOS

DE AQUÍ PARA ALLÁ

Para triunfar en el intento de evitar el fin del mundo debes saber cómo combatir a las malignas fuerzas de la oscuridad.

NO AHORRES

Como Kincaid no tiene que pagar los desperfectos causados durante su odisea, asegúrate de que te cargas todos y cada uno de los objetos que aparecen en la pantalla. Conseguirás armas valiosas y vidas extra.

¡SALTA, BATRACIO!

Correr de un lado a otro no es la única forma de evitar las balas traicioneras. El botón de salto le permite a Kincaid esquivar el fuego enemigo más mortal.

FUEGO A DISCRECIÓN

Apretando dos o más botones de ataque a la vez, Kincaid puede disparar en diagonal y hacer que su fuego cubra una zona más amplia. Va bien ponerlo en práctica cuando los enemigos aparecen en masa.

CEMENTERIO

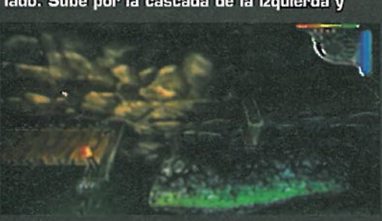
Bruce Willis, el hombre sin miedo

La luna llena se refleja en su calva, ¡qué romántico!

Cruza las puertas y empieza a matar zombis. Corre a la derecha y salta la verja. Escala para llegar al mausoleo. Camina a la izquierda y luego hacia el Sur y salta a la roca de abajo. Coge el lanzallamas y vuelve al mausoleo. Dirígete al Norte y liquida a los zombis de por allí. Súbete al borde y salta a lo alto de la cripta de la izquierda. Pasa al puente después de coger la vida.

Sube al puente de más arriba y corre por él liquidando malos. Al llegar al final del puente, dispara contra la valla de madera y coge la vida. Salta abajo y asesina a los lobos; luego cruza las plataformas giratorias para alcanzar lo alto del precipicio. Ahuyenta a los lobos que van a por ti (tú ya sabes cómo...). Cuando se "cansen", ve al Norte y esquiva las bombas que te lanzan parta llegar a la cruz que hay al final. Dispárale a la base y escala a la siguiente sección. Tírate a la piscina de agua y avanza entre los remolinos para llegar al otro lado. Sube por la cascada de la izquierda y







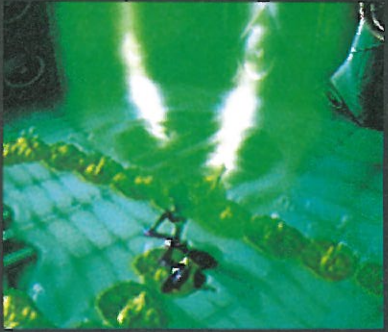
LA PLAGA

Tras un breve encuentro, Kincaid descubre que su novia es, en realidad, la Plaga, esto es, la reina de la enfermedad y la muerte; eso que siempre se descubre a la segunda cita, ya sabes... (aunque en España este jinete es conocido como la Peste, en el mundo anglosajón se llama "The Plague", y ya te imaginarás que Apocalypse no ha sido desarrollado en Los Ángeles de San Rafael). La acción empieza en la pista de baile, donde la Plaga dispara anillos de energía verde contra Kincaid. No pares de dispararle y de saltar cuando los anillos se acerquen. El arsenal y la vida seguirán apareciendo a los lados de la pista, así que no dejes de acumular. Contra la Plaga, las mejores armas son los misiles guiados y el láser de corriente eléctrica; ambas se hacen rápidamente con la forma de bailar de la Plaga y acaban con ella.

Cuando esté a mitad de daño, la bola de la pista caerá del techo e intentará abrasar a Kincaid con sus rayos. Sáltalos sin dejar de darle al gatillo y, en un momento dado, la Plaga te sacará a bailar.

Dale desde cerca con el lanzallamas o los cohetes y salta sobre los ríos de vómito que deja atrás. No te debería costar demasiado liquidarla porque no es muy rápida, que digamos.





▲ Evita el vómito de la Plaga si no quieres mandar a Kincaid a urgencias.

◄ Tu novia no es otra que ¡la Plaga! Al director de *PlanetStation* le pasó lo mismo...

FÁBRICA DE GUERRA

Bruce Willis en 'No pares, sigue, sigue...' (Disparando, se entiende).

Corre hacia delante y elimina a los dos centinelas. Pasa por encima de sus cadáveres y cruza las dos redes de láser. Escóndete en la esquina y espera a que aparezcan los centinelas. Cuando los veas, cárgatelos. Sigue por el pasillo.



Vuela las cajas que tienes delante para conseguir un lanzallamas. Rueda por debajo del láser y líbrate de los dos siguientes. Sigue avanzando, saltando los vacíos y evitando las puertas correderas. Estáte listo para disparar en cuanto aterrices, ya que los centinelas se plantarán de repente en medio del camino. Una vez superado el pasadizo, salta al hoyo. Pilla el láser eléctrico de camino hacia abajo con cuidado de evitar las redes de láser.

Cuando Kincaid llegue al fondo del foso, los centinelas llegarán por el tubo subterráneo. Coge la vida que hay en la esquina Noreste. Date un rulo por el vestíbulo y cárgate a los centinelas. Cuando no quede ni uno, en el suelo de abajo se abrirá en escotilla; tírate por ella.

Empieza a disparar antes de que Kincaid toque el suelo para ahuyentar a los centinelas. Destroza las cajas y pilla otro lanzallamas. Salta por encima del láser, descarga el lanzallamas contra el siguiente grupito de colegas y recoge la vida de las cajas. Despeja el siguiente callejón sin salida con el lanzallamas y coge el láser de corriente. Úsalo para librarte de los guardas que aparecen por la puerta y entra en la fábrica.

Camina por el centro de la fábrica para disparar la alarma y cárgate a los centinelas que entran. Coge la salud de las cajas que hay a la izquierda de la puerta. Selecciona la bomba inteligente y súbete al bloque de la derecha. Salta al ascensor y activa la bomba para dar cuenta de los guardas. Salta al pasaje.

LLUVIA DE FUEGO

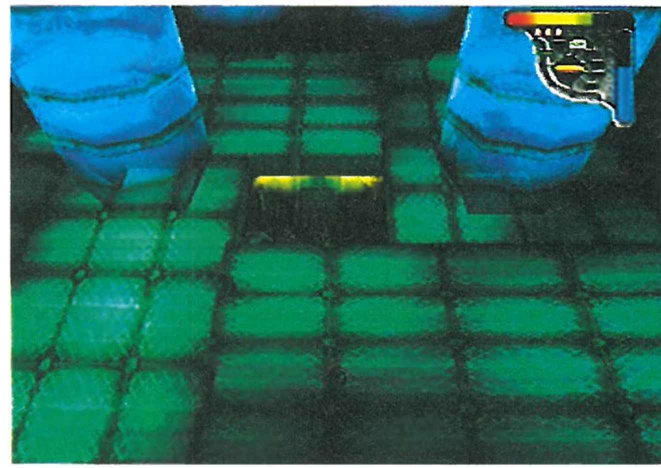
Sube los ascensores hasta arriba del todo. Monta en la plataforma azul que contiene vida y un lanzallamas; esto hará que se active el ascensor. Selecciona el lanzallamas y fríe a los centinelas que caen al ascensor. Activa el punto de control que hay en lo alto del poste.

Es probable que a Kincaid le hayan dado un meneo en el ascensor, así que coge la vida. Avanza liquidando a los guardas, pero ojo con los tipos que hay escondidos detrás de la pared. Cruza corriendo las baldosas móviles para llegar al fondo del pasadizo y fichar en el control.

Sube al ascensor que hay al fondo del corredor. Aquí te conviene seleccionar la ametralladora para acabar con los guardas voladores. Salta las pantallas láser que hay en el siguiente pasillo. Aniquila a los guardas y salta rápidamente a la derecha para coger los misiles guiados y el láser de corriente. Si tienes bombas inteligentes, éste es el momento para utilizarlas. No pares de saltar para esquivar el fuego enemigo y súbete a las plataformas azules cuando se pare el ascensor con el fin de activar el punto de control.

Tírate por el siguiente hueco para que Kincaid caiga en un foso de lava y coge la vida extra. Selecciona el lanzallamas y fríe a los centinelas. Cruza las plataformas móviles para llegar al otro lado de la piscina de fundición y sube en el ascensor. Cuélgate de la cuerda y deslízate a la plataforma que hay al fondo. Salta hasta la plataforma de enfrente y

▼Los centinelas llegan a través de estos tubos transportadores. Escapa por el suelo.



salta a través de las plataformas giratorias hasta el siguiente precipicio. Liquida a los lobos de esta zona y sigue por la derecha a por más vida. Regresa por la izquierda y escala hasta el siguiente pasaje.

Dispárales a los lobos y súbete al ascensor que hay al final del camino. Salta hasta el precipicio cuando pare y escala a la roca más cercana; cárgate al zombi que brinca por allí. Salta el agujero de los lobos y pega un brinco hasta las rocas de la izquierda. Escala la roca hacia la cara derecha del precipicio.

EL MENEÍTO

Entra en las catacumbas que hay en lo alto del precipicio. Selecciona la ametralladora y ponte a disparar en cuanto pongas rumbo al Norte. Así eliminarás a los posibles zombis que salgan del suelo. Escala las rocas que hay al final de las catacumbas y corre pasaje abajo. Dispara a los zombis que te ataquen para abrirte camino hasta el 'nightclub'.

Ve hasta el botón verde y pégale una patada para que las puertas empiecen a abrirse; luego échate para atrás mientras se abren porque si no el sensor de seguridad te detectará. De las ventanas del club saltarán zombis que intentarán cerrar las puertas apretando el interruptor; dispárales antes de que lo consigan. Cuando las puertas se hayan abierto del todo, métete corriendo en el club.







▲ Salta a las plataformas para llegar a lo alto de la fábrica.

escala por la cuerda que hay allí para saltar a la siguiente plataforma móvil.

AL MOGOLLÓN

Sube en ella hasta el borde de arriba y mándales unos misiles guiados a los dos centinelas de abajo. Déjate caer a la plataforma de abajo y coge la vida y los misiles guiados. Camina hasta la siguiente plataforma móvil, salta y dispara contra el centinela de arriba. Si ves que la cosa se pone fea, usa una bomba inteligente para despejar la zona. Cuando Kincaid llegue al otro lado de la cueva aparecerá una plataforma que te llevará hasta lo alto. Una vez allí, cruza la puerta.

Corre hasta el fondo del corredor y salta al bloque del centro para enfrentarte a los centinelas. En un momento dado desaparecerán las plataformas de abajo y Kincaid irá a parar a un ascensor. Ahora viene lo chungo: tropas de enemigos voladores soltarán bombas desde el aire y te será imposible acabar con ellas con fuego normal, ya que salen a mogollón. Activa una bomba inteligente cuando se acerquen y salta a la primera plataforma que aparezca. Coge la vida y vuelve al ascensor. Cuando éste se acerque a otra plataforma, salta a ella rápidamente; si no, eres hombre muerto. El segundo ascensor llevará a Kincaid a la salida.

▼ Uno de estos bloques es el ascensor; el resto se desploman. Súbete al del fondo a la izquierda para que te lleve a la superficie.

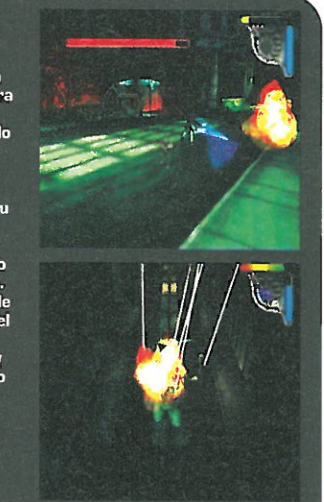


LA GUERRA

Este tío (o tía, sea lo que sea) es pura adrenalina. Para empezar, dispara a las dos torretas con la ametralladora para destruir la lanzadera y que salga la Guerra. Primero disparará dos misiles guiados, ante los cuales lo único que puedes hacer es saltar. Si Kincaid se acerca demasiado a ella, también atacará con una espada inbloqueable.

Cuando la Guerra haya perdido una sexta parte de su energía intentará liquidar a Trey con láser. Salta por encima del rayo y sigue brincando hasta que pare. Entonces la Guerra se crecerá (literalmente), así que no dejes de disparar mientras presencias su metamorfosis. Cuando aparezcan las flechas de dirección en la parte de debajo de la pantalla, ponte a correr como un loco por el puente. Coge la vida y el láser de impulsos y sigue corriendo. Dispara contra los barriles amarillos que hay en la cuneta en el momento en que la Guerra pase junto a ellos; entonces explotarán y la tocarán. No te dejes ninguno porque si no acabará ella con Kincaid.

Al final de la carretera la Guerra crea un foso ardiente. Ésta es la última oportunidad de Kincaid para herirla, así que gasta las bombas inteligentes que te queden y las armas especiales para rematar la faena.



LA CASA BLANCA

Bruce Willis recibe una beca en Washington
Un buen lugar para hacer contactos

Cárgate las torretas frontales antes de que los guardas salgan de sus puestos de defensa. Vuela las minas que hay frente a la puerta y arráncala de sus bisagras a tiros. Haz lo mismo en la siguiente sección y entra en los jardines.



Pilla las granadas de la izquierda y úsalas para cargarte las torretas. Lánzalas a los cuarteles donde se ocultan los guardas, salta los muros y destruye las dos torretas que quedan. Entonces vuela la puerta para pasar a la siguiente zona ajardinada.

Si Kincaid es detectado por los focos, las torres empezarán a escupir fuego contra él. Manténte alejado de los círculos y dispara contra las torres con tus armas. Una vez que hayas entrado, cárgate la siguiente serie de puertas hasta llegar a la Casa Blanca propiamente dicha.

Cruza la lava por las piedras y gira a la izquierda. Recoge la bomba inteligente, ve a la izquierda y salta para coger la vida extra; luego ve hacia las escaleras. Sigue



▲ Escóndete en la esquina y usa misiles guiados para derribar al helicóptero.





el balcón a la derecha. Pilla la vida y salta al primer pasaje. Usa los misiles guiados para destruir las torretas de enfrente, salta el vacío y sigue dando la vuelta al edificio. Vuela la torreta que hay allí sin acercarte demasiado. Avanza hacia la fachada delantera de la Casa Blanca.

Destruye la torreta con una bomba inteligente y sube al tejado por la derecha. Coge la vida y acaba con los dos guardas que hay junto a las barricadas. Ve a la parte de atrás del edificio y no dejes enemigo con cabeza.

BENDITOS SEAN LOS QUE MUEREN EN NOMBRE DEL SEÑOR

Corre dejando atrás el helicóptero que hay al final del tejado y, al llegar a un tramo de energía verde, párate. Dispara contra el edificio hasta que deslumbre y salta al saliente de abajo.

Corre por el primer corredor para evitar los casquetes que salen disparados por la ventana. Cárgate a los demonios que te atacan desde detrás de los escritorios y entra en la siguiente sección. Usa la pantalla como escudo y dispara al siguiente lote de políticos. Destruye la ametralladora que te ataca y, al estrellarse contra el suelo, abrirá un agujero en el que Kincaid debe saltar.

Corre esquivando los pilares que se desploman. Aniquila a más demonios y salta por encima de los fosos que se forman para llegar a la caverna que hay al fondo del pasadizo. Entra y ve hacia el Este por las piedras. En el punto en el que el camino se bifurca, toma dirección Sur. Salta por encima de la letal roca naranja, sigue hacia el Este y cruza hasta la cueva que hay al fondo de la caverna. Camina hasta el final del corredor para terminar el nivel.



▲ Muévete rápido y evita las rocas calientes.

LA BESTIA

Su nombre lo dice todo... a los ingleses y americanos, porque en nuestro país el cuarto jinete ha sido toda la vida el Hambre. En fin, no subestimes el poder de la Bestia porque tiene cinco barras de energía. La batalla empieza en el despacho oval, escenario para otros de grandes y placenteros acontecimientos. Usa la ametralladora para menguar su escueta barra de energía. Salta por encima de los rayos de sus ojos cuando se pliegue sobre sí misma y, una vez que haya perdido su primera barra de vida, la acción se trasladará al mundo submarino.

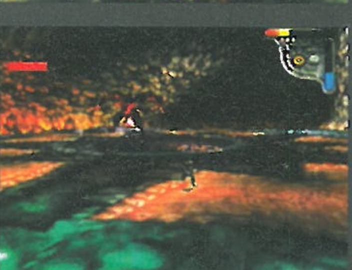
Ahora la Bestia está de pie en una isleta en medio de una piscina de lava. Ve hasta el borde de la piscina y empieza a disparar. Si se pone a lanzar bolas de fuego, muévete de un lado a otro y tírale unas cuantas granadas (si tienes, claro).

La tercera barra de energía es seis veces más larga que las dos anteriores. Rodea a la Bestia y arréale con todo lo que tengas. Si tus armas y tu vida no están en muy buena forma, retírate al borde del campo de batalla y ve a por más. La Bestia ataca de tres formas: si Kincaid se acerca, le echa su aliento ardiente; si está lejos, le lanza bolas de fuego y, por último, tiene también un movimiento que desprende unos tremendos temblores. No entendemos por qué no se limita a pillar a Kincaid por las orejas y pisarlo como a un gusano, pero vaya, la vida es así...

LA IRA DIVINA SE VIERTE SOBRE LA TIERRA

Cuando la Bestia llega a su cuarta barra de vida, el infierno se desata. La mayor parte de la isla tiembla y se hunde bajo la lava, mientras que la propia Bestia empieza a perseguir a Kincaid. Manténte a distancia y salta a los salientes de alrededor para dispararle desde allí. Cuando intente aplastar a Kincaid, salta a la plataforma de la izquierda. Dispárale de nuevo al llegar a la siguiente plataforma y la Bestia volverá a intentarlo. Sigue saltando hacia la izquierda hasta que llegues a la última plataforma. Asegúrate de que su cuarta barra de energía ha desaparecido en el momento en que llegues a la plataforma final, porque si no, ¡adiós muy buenas!

Su última barra de vida es fácil de destruir. Salta sus rayos oculares como en la primera vuelta y dispara sin parar hasta que la palme.



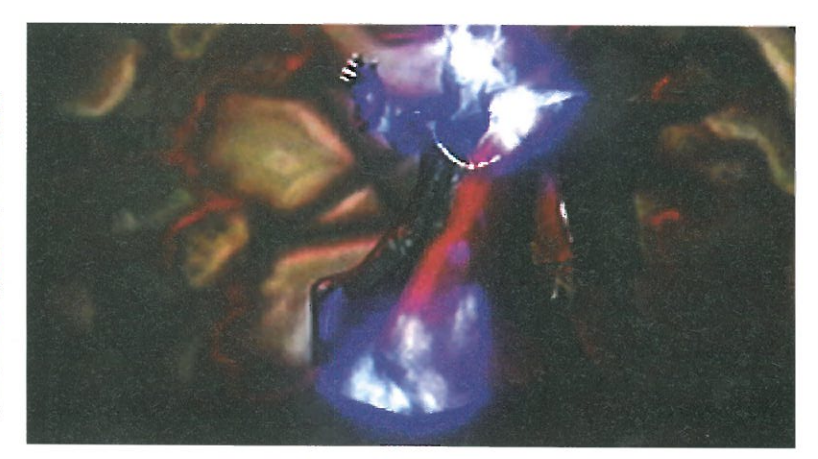
▲ Salta las ondas expansivas que desprende la Bestia.



▲ ¡La Bestia está que arde! Disfruta de su muerte.

EL APOCALIPSIS

Cuando la Bestia de las Revelaciones yazca en una piscina de escombros quizá creas que has conseguido que Kincaid evite el Apocalipsis, ¡pero no! Entonces descubrirás que el juego tiene un final en plan El exorcista: las fuerzas del demonio poseerán a Kincaid y el Apocalipsis empezará a tener lugar, lo que le hará desear al pobre Trey haberse quedado quietecito en su celda. ¡Quién le mandaría a él salir!



Curso rápido de adaptación lingüística
Aprende a hablar como un hombre de verdad

LAS COSAS CLARAS

¿Qué sería un shoot'em-up sin unas cuantas frases sentencieras? He aquí algunas de las lindezas que suelta Mr. Willis, con su correspondiente traducción al castellano y la manera correcta de expresar algo similar.

1. "Open up a can of wup ass." = ¡Que empiece la función!
Lucir palmito está muy bien, pero esta vez ¡quiero acción!
2. "Both barrels in the cha cha." = ¿Quieres guerra? ¡Pues date la vuelta que te meto dos cargadores!
El pobre chico no se podía imaginar por dónde le entraría la guerra.
3. "Feel the burn kid?" = ¿Sientes como sube el calor?
Hay momentos en los que uno debe dejarse llevar.
4. "Lock one on, it's time to jam." = Ahora viene el bacalao.
[Imposible de decir con un mínimo de delicadeza].
5. "Can't you pull the trigger any faster?" = ¿Qué pasa? ¿Es que no encuentras el gatillo?
La cabeza se me va y siento que es otro y no yo quien controla mi mano.
6. "Why can't we all just get along?" = ¿Por qué no intentamos entendernos? ¡Quiero que venga mi mamá!
7. "Ooh, that's gotta hurt!" = Eso tiene que doler.
El pobre chico recibió en sus partes más sensibles.
8. "And now, we dance." = ¿Bailas, guapa?
Ya que Demi no me quiere, me gustaría que nos conociéramos un poco mejor.
9. "Shiiiiiiiirde!" = ¡MIE*DA!
¡Vaya, he tenido un contratiempo!
10. "Smell the humanity." = Aquí huele a tigre.
El desodorante nos ha vuelto a abandonar.

LIBRO DE RUTA

Editor: **EA Sports**
Distribuidor: **Electronic Arts**
Precio: **7.990 pesetas**

NBA LIVE '99

Ahora que la **NBA** se vuelve a poner en marcha, aprovecha para afinar tu puntería y ponerte en forma en el campus de invierno de ***PlanetStation***.

UNO CONTRA UNO

Pocas veces tendrás despejado el camino hacia el aro. En la mayoría de las ocasiones deberás imponerte en el uno contra uno, o sea que haznos caso y recurre a esta táctica:

1. Apártate de la canasta. Tu marcador te seguirá y mantendrá su posición enfrente de ti.

2. Cuando estés en la banda, gira sobre ti mismo y, con un poco de Turbo, rodea al defensor para ir hacia el aro.

3. El defensor se habrá convertido en tu ex marcador. Si no hay nadie cerca del aro, haz un mate o una bandeja; si hay moscones alrededor, haz un tiro normal.

¡TAPÓN!

Si te meten una boina no sólo harás el ridículo, sino que no habrás contribuido mucho a mejorar tus estadísticas.

Para que no te taponen, antes de tirar intenta siempre que haya algo más de un metro de distancia entre tú y tu marcador. Necesitarás más espacio del que parece, porque los defensores de *NBA Live '99* pueden saltar mucho más que los de verdad.

Los defensores que tengas a tu lado o detrás no representan ninguna amenaza. Si consigues echar a un lado a tu marcador, no podrá taponar tu tiro; para hacerlo, ve hacia la banda o la línea de medio campo y vuélvete de repente.

Es mejor un lanzamiento de media distancia sin nadie que te moleste que un tiro interior con los pívots rivales encima. Siempre que tu defensor esté



dentro de la zona y separado de ti, no descartes tirar en lugar de penetrar: será más fácil lograr dos puntos desde donde estés que machacar la canasta entre una multitud de defensas.

A LA CONTRA

A menos que tengas un jugador muy rápido, no siempre podrás usar el botón Turbo para desmarcarte. Sin embargo, existe una forma de que la defensa no pueda sabotear tu tiro de bandeja...

1. Mientras corras atravesando el campo con tu marcador al lado, ve un poco en diagonal para irle apartando de la canasta.

2. Al llegar a la línea de triples, desvíate hacia la canasta. Tu cuerpo estará entre el defensa y el aro, por lo que no podrá bloquearte ni ponerte un tapón.

SLAM 'N' JAM

Además del control y la habilidad de tu jugador, para que se marque un mate explosivo necesitas que otros factores jueguen en tu favor.

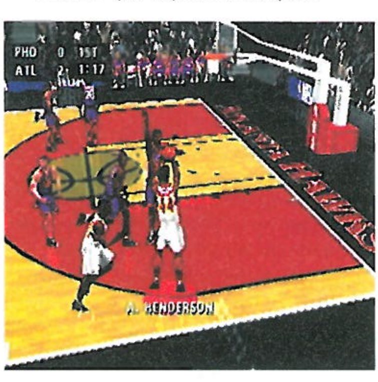
1. Estatura e índice de salto
Estos dos factores determinan si un jugador puede hacer un mate o no. Shaquille O'Neal, por ejemplo, no tendrá muchos problemas con sus 2,16.

2. Índice de mates (dunking rating)
Determina cómo hará el mate el jugador. Los más altos pueden machacar siempre que estén cerca del aro, pero si su índice de mate es bajo sólo podrán hacerlo en plan básico. Con una estatura media (como los 1,98 de Michael Jordan) y buenos índices de salto y mates, se puede machacar el aro a una mano, a dos, o con un giro de 360 grados.

TRIPLE

El acierto en el lanzamiento de triples depende mucho de quién sea el tirador, o sea que tienes que conocer bien el índice de triples de todos los miembros de tu equipo. Además, recuerda también estos consejos:

• Parece que el punto ideal para



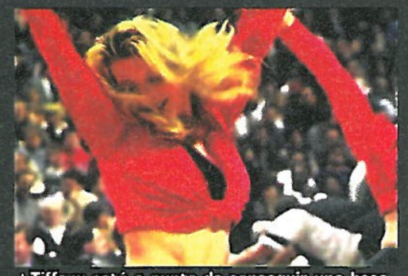
NENAS ¡ÑAM-ÑAM!



En todos los deportes *made in USA* hay chicas, pero las más espectaculares son las *chirrilíders* de la NBA.



▲Cuidado: esto es lo que te puede pasar si te dedicas a mascar cola de carpintero.



▲Tiffany está a punto de conseguir una beca en la Casa Blanca.



▲Aunque parezca un ataque colectivo de retortijones, se trata de un paso de baile.



lanzar se encuentra a unos 45° del aro, y no en el centro, ni mucho menos en la banda.

• Como en cualquier otro lanzamiento, tienes más posibilidades de acertar si antes de saltar tienes ambos pies en el suelo. Para tirar sin detenerte, lo mejor es saltar cuando estés moviéndote en dirección a la canasta.

• Nunca tires de tres si un defensor te está presionando. Hasta el mejor saltador corre un gran riesgo de que incluso el más enano de los defensores le meta un tapón. Si saltas para tirar mientras tienes un marcador en las narices, aprieta el botón de pase y lo dejarás pasmado.

• El peor tiro que se puede hacer en baloncesto es uno muy largo de 2 puntos: tiene todos los riesgos de un triple y no hay punto extra. No lo hagas.

• Si tu estrella o círculo de control está tocando la línea de triples, estás pisándola y tu tiro será de sólo dos puntos.

A POR TODAS

Cuando hay un trofeo en juego, mucha gente quiere ganar a cualquier precio. Con estas tácticas no ganarás ningún premio al juego limpio, pero a lo mejor consigues vencer en un final apretado.

EL EFECTO IMÁN

Cuando dos jugadores están corriendo uno junto al otro, uno puede agarrar un poco al otro y tirar de él o empujarle un poco. Esto no mola cuando tú tienes el balón, pero si estás defendiendo, las cosas cambian...

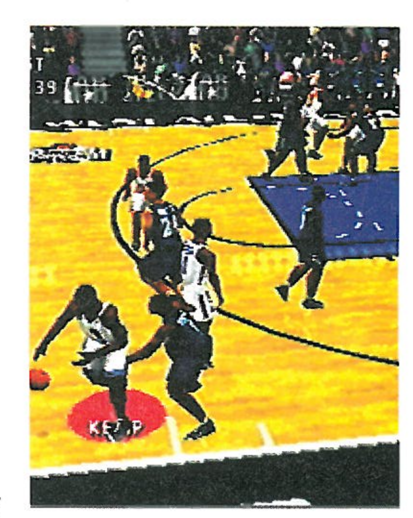
• Corre junto al que lleve el balón (intenta no pegártela con él, sino sólo agarrarle un pelín), sigue una trayectoria paralela a la suya y luego déjate ir.

• Si el otro está cerca de la línea de fondo o de la banda, intenta sacarle fuera suavemente.

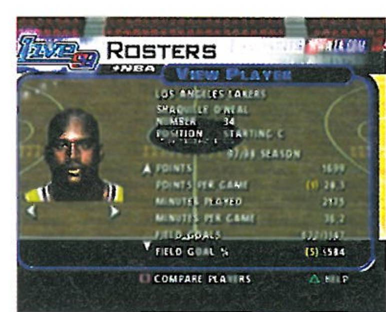
• Si el rival intenta un triple, empújale y el tiro será sólo de 2 puntos. Si tiras de él, te arriesgas a que meta tres puntos, pero aumentas la dificultad de su tiro.

• Si chocas contra un oponente –con o sin turbo– al practicar el efecto imán harás falta. Claro, sería mejor robar el balón, pero hay veces en que una falta es un mal menor...

• Si consigues que un jugador rival choque contra el compañero de su equipo que lleva el balón, la falta te favorecerá.



◄ Llévate al defensa a la banda y luego ¡despístalo!



◄ Shaquille O'Neal, con sus 2,16 metros y sus tremenda fuerza, es uno de los peores enemigos del tablero.

SUPERTRIPLE

Para tirar de 3 no importa cuánta distancia te separe del aro. Incluso puede ser que tengas más posibilidades de anotar desde una distancia increíble que si lanzas justo desde la línea. No es muy realista, pero te da unas cuantas oportunidades de ganar el partido.

En los últimos segundos del partido sólo tienes tiempo para lanzar una vez. Si fallas, puedes meter el turbo y a lo mejor pillas un rebote largo.

La puntería es lo que cuenta
Haznos caso y verás

TIRAR

Lo más importante para jugar al baloncesto es, por razones obvias, tener puntería. Casi todo el mundo conoce las dos reglas básicas para tirar bien, pero, como siempre hay algún rezagado, ahí van...

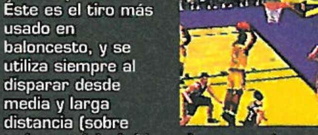
1. No tires cuando un defensa te esté bloqueando; tendrás más posibilidades de encestar.

2. No sueltes el balón hasta que llegues al punto más alto de tu salto.

Cuatro tiros básicos

En el baloncesto existen cuatro tipos básicos de tiro. El tiro a realizar en cada caso depende de las capacidades del jugador y de su posición en el campo. Al tirar desde fuera de la zona el jugador intentará un tiro en suspensión y, si está dentro de ella, tratará de meter un gancho. Si está cerca del aro probará un mate (si se lo permiten sus características), una bandeja o un tiro de tablero, según su talla y su habilidad.

En suspensión



Este es el tiro más usado en baloncesto, y se utiliza siempre al disparar desde media y larga distancia (sobre todo en triples). Normalmente se hace así: el jugador salta en vertical con ambos pies y, al llegar al punto álgido del salto, tira el balón a canasta. La mano "mala" guía la pelota, mientras que la "buena" impulsa el esférico hacia el aro. Si el jugador está de espaldas al cesto (por ejemplo, porque tenga un marcador encima) se volverá en el aire hacia el aro.

Bandeja

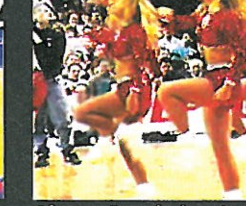
El equivalente del mate para los bajitos. El tiro de bandeja consiste en acompañar el balón con una mano —normalmente, la más alejada de la canasta en el momento de saltar— hasta una distancia de un palmo de la canasta.

No siempre sale bien, pero, bueno, así es la vida.

Gancho

Casi imposible de taponar y con un alto porcentaje de acierto. Normalmente, este tiro lo hacen los hombres altos y desde distancias cortas, pero desgraciadamente no puedes controlar cuándo tu jugador encestará uno... ni siquiera si lo hará. Para intentarlo, lo mejor es estar quieto en el poste bajo y cerquita de la canasta.

Mate



No hay nada mejor que machacar la canasta llevándote por delante a tu oponente. Sólo los jugadores muy altos (como Shaquille O'Neal) o con buen índice de salto (como Michael Jordan) pueden esmashar.

DEFENSA BÁSICA

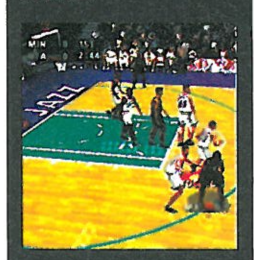
Un buen ataque comienza con una buena presión defensiva, así que recuerda las dos reglas más importantes de la defensa.

1. Pégate como una lapa

Cambiar continuamente de jugador no es la mejor forma de defender porque impide reaccionar con la rapidez y la astucia suficiente ante el contrario. Cambia sólo cuando tengas una buena razón para hacerlo. Deja que tus compañeros de equipo —humanos o cibernéticos— hagan su trabajo y verás que el marcador te recompensará.

2. Quédate entre el balón y la canasta

Ésta es la regla más importante para detener un contraataque, pero también se aplica en la mayoría de las situaciones. Si tu defensor está entre un contrario que tenga el balón y la canasta, le presionará hacia fuera de la zona. Si te quedas siempre entre el balón y la canasta, muchas veces lograrás que el contrario no anote.





▲A ver quién es el valiente que se atreve a entrarles a estas dominatrix.



▲¿Por qué estarán tan contentas?

▲Imagen tomada durante el test de alcoholemia realizado a todo el equipo de *cheerleaders*.



LIBRO DE RUTA

Editor: Infogrames
Distribuidor: Infogrames
Precio: 7.990 pesetas

HEART OF

Ya es hora de arrojar algo de luz sobre esas **sombras malvadas**. Con nuestra guía completa ilustrada de esta asombrosa **aventura animada**, jamás volverás a temer la **oscuridad**.

CONSEJOS

Al luchar contra montones de sombras, lánzate hacia ellas para inmovilizarlas en un espacio reducido.
Alterna los tiros estando de pie y agachado para que les sea más difícil esquivarlos.
Una vez que hayas apuntado un tiro normal, puedes seguir disparando en esa dirección pulsando ○ repetidamente.
Si un enemigo te hace caer mientras trepas, aguanta enseguida × para volver a asirte.
Tras disparar a un soldado, dedícate a destruir sus huevos para evitar que salgan del cascarón; a menos, claro, que quieras dar de comer soldados a los cavadores.
Si te has precipitado un pelín al realizar un doble salto para eludir una de las bolas de fuego del Amo, puedes esperar un poquitín más para volver a pulsar salto y compensar.



DARKNESS

nivel uno **en el cañón**


1 Salta a la derecha para esquivar la explosión y sal de la pantalla por la derecha.


2 Corre, salta el vacío y sigue por la derecha.


3 Échate para matar a las sombras que se arrastran. Luego levántate y dispara al esqueleto colgante de arriba a la derecha.


4 Apunta arriba a la derecha para disparar al esqueleto colgante antes de seguir por la derecha.


5 Dispara varias veces a la sombra para matarla. Haz fuego sobre la roca de arriba a la derecha y mata a las sombras que aparecerán.


6 Ábrete camino hacia la derecha, matando a las sombras de delante y de detrás de ti (pero no todas).


7 Sigue a la derecha y pasa el puente, matando más sombras.


8 Túmbate para matar a las sombras y salta luego hacia arriba para esquivar a las que corren. Mata a las sombras restantes y sigue por la derecha.


9 Dispara a las sombras del fondo. Aguarda a que la de encima de la escalera salte para dispararle, y cárgate luego a la última. Trepa por los huesos.


10 Dos grandes monstruos se jalan tu pistola y el casco. Aguanta □ y ⇨ para salir corriendo de la pantalla por la derecha.


11 Ve a la derecha, pero andando por el saliente estrecho; no saltes porque caerías seguro.


12 Sigue andando a la derecha, pero mantén pulsado □ para ponerte a correr cuando el saliente se ensanche.


13 Corre por el rayo de luz y la sombra que te persigue quedará destruida.


14 Trepa el muro, siguiendo el camino del lagarto.


15 Trepa arriba y a la derecha hacia el borde del vacío y aguanta ✕ para saltar al otro lado. Déjate caer sobre el saliente.


16 Sube trepando a la derecha y aguanta ✕ para saltar el hueco. Trepa hacia arriba a la derecha.


17 Trepa hasta el saliente y da dos saltos para que se hunda el suelo: te agarrarás automáticamente a la cola del esqueleto para seguir trepando.


18 Trepa ahora a la izquierda y hacia arriba por debajo de las costillas.


19 Trepa hasta la boca y salta a la derecha antes de que se cierre. Trepa hacia arriba.


20 Trepa desde el saliente para tirar el hueso. Luego empújalo a la izquierda para hacer un puente. Crúzalo y sube para ver una secuencia de vídeo.

nivel dos **en el pantano**


1 Anda sin más hacia la derecha para llegar a la siguiente pantalla.


2 Salta hacia arriba para tirar de la parra y abrir la puerta. Luego dirígete a la derecha.


3 Da dos saltos normales por las rocas para evitar el agua.


4 Da un salto preciso a la liana y salta para dejarte caer sobre la roca. Espera a que la planta carnívora esté comiendo antes de saltarla. Luego trepa.

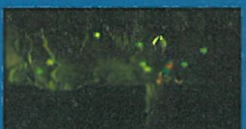

5 Ve por la derecha al borde y da un salto bien calculado a la parra (las plantas no llegan a ti). Da un salto preciso a la liana contigua.


6 Salta con tiento para caer sobre la roca y ser impulsado a la derecha por una criatura.

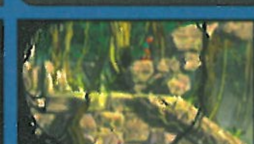

13 Ve a la izquierda por la siguiente pantalla y trepa por las rocas a lo más alto de la pantalla.


14 Sube a lo alto de las rocas y sal por la derecha.


15 Sigue por la derecha al otro lado de la pantalla; la planta que bajaste antes estaba aquí.


16 Cuando la primera planta esté comiendo, pasa ante ella. Salta el vacío de debajo de la segunda (no puede llegar a ti).


17 Debes aguardar a que la planta de en medio se ponga a comer. Salta entonces a la liana y gatea bajo la tercera planta.


18 Ve a la derecha y sube a la roca para empujar de forma automática las rocas de la derecha.

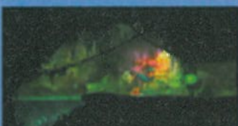
nivel tres **mundo acuático**


1 Sumérgete para esquivar las fuertes explosiones y pasa a la siguiente pantalla.

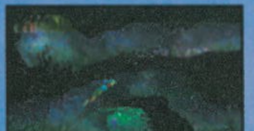

2 Bucea hasta la substancia verde para recibir un súper poder. Nada por la derecha a la siguiente pantalla.


3 Una vez despejadas las rocas, nada por el túnel.

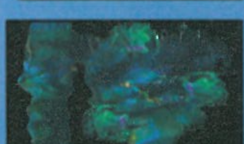

4 Recorre el túnel enroscado hasta llegar arriba.

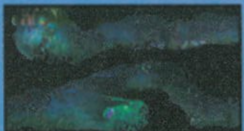

5 Sal del agua, mantén pulsado △ y suéltalo para lanzar una bola de esa especie de moco contra las rocas.

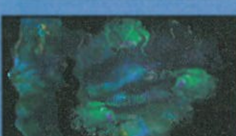

6 Patea la semilla de la derecha, luego aguanta △ y túmbate para soltarla y crear una judía. Luego sube por ella y salta a la derecha.

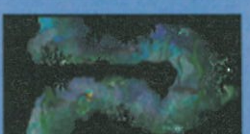

13 Nada arriba y hacia la derecha para evitar la ventosa, y luego a la derecha.

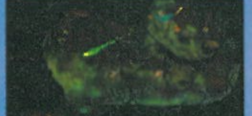

14 Espera a poder pasar los tentáculos con un movimiento preciso y sube luego dejando atrás el segundo grupo de ellos.


15 Nada arriba y a la izquierda entre las dos primeras plantas de succión. Evita a la tercera al meterte en el túnel de la izquierda y recorrerlo.

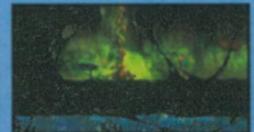

16 Ve a la izquierda por la siguiente pantalla y luego a la izquierda para tomar algo de aire.


17 Vuelve a la derecha pasando la siguiente pantalla y luego sube por el canal que hay junto a las tres ventosas.

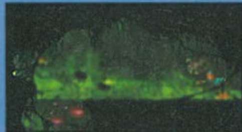

18 Pasa los cinco grupos de tentáculos, poniendo mucho cuidado en cada acción, para alcanzar la parte más alta.

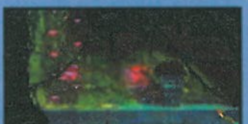

23 Pulsa ○ y una dirección para disparar a las criaturas cavadoras (dos impactos las matan). Cárgatelas todas y salta a la derecha. Ve a la izquierda y hacia abajo.


24 Déjate caer sobre el saliente y ve a la izquierda.


25 Mata las sombras y tira una súper bola contra la judía. Espera a que caiga la semilla, tira una súper bola contra la planta y la semilla y sube por el tallo.

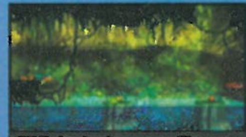

26 Salta a la izquierda y empuja el canto rodado al agujero. Luego gatea por la izquierda bajo la planta.

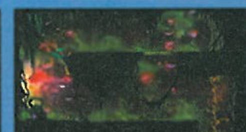

27 Dispara a los cavadores, ve a la izquierda y baja trepando por el muro rosa.

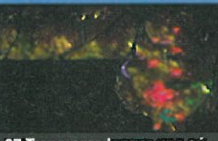

28 Baja y métete en el agua, luego sal por el fondo a la derecha.


33 Patea la primera semilla para que caiga al agua y tira una súper bola desde el borde contra la semilla de la isla. Corre, salta al tallo, sube por él y salta al siguiente.


34 Baja por él y tira una súper bola al tallo desde la izquierda. Luego manda la semilla a la próxima pantalla de un patadón. Ve a la derecha.


35 Deberías tener semillas en las dos islas. Tira un súper bola a la primera desde el borde y salta al tallo. Sube, tira un a súper bola a la semilla, salta al tallo y sube.


36 Salta a la izquierda y lanza una súper bola a la planta de la izquierda antes de trepar el muro rosa. Salta a la derecha, mata a la planta de la derecha y trepa por el muro rosa.


37 Trepa para lanzar una súper bola a la planta de arriba a la derecha. Tira enseguida otra súper bola a las otras dos y trepa arriba a la derecha para matar a las sombras.


38 Sube por la siguiente pantalla. Al llegar arriba, corre a la izquierda huyendo de la horda de sombras.

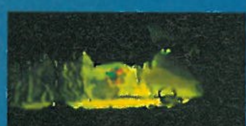

7 Ve vadeando, pero chapúzate en aguas profundas cuando las sombras voladoras empiecen a atacar.


8 Sigue a la derecha, hundiéndote en las partes profundas para eludir a las voladoras.


9 Vadea hacia la derecha y la luz destruirá a las voladoras.


10 Sube por las rocas al saliente y encamínate a la derecha.


11 Salta a la derecha para bajar la planta carnívora. Sigue por la derecha.


12 Espera a que la planta coma antes de saltar seis veces a por el saco verde. Repítelo para soltar un montón de moscas y vuelve luego a la izquierda.


19 Acabas colgado boca abajo. Balancéate a izquierda y derecha para agarrar el palo de la izquierda, que te salva de morir devorado por el monstruo. Luego nada a la derecha.


20 Sigue nadando a la derecha en la siguiente pantalla para evitar al monstruo.


21 Nada a la derecha para salir del agua.

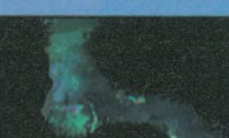

22 Dirígete al árbol derecho y sube por él.


23 Sube lo más alto que puedas y salta a la izquierda para que entre la luz, con lo cual matas a la sombra y liberas a Amigo. Bonita secuencia de vídeo.




7 Manda la semilla al agua de una patada para que vaya flotando. Tírale una súper bola para crear una judía. Sube por la pared rosa, corre y salta al tallo; sube y salta a la derecha.


8 Tírate al agua y sumérgete.


9 Arrímate al muro derecho para pasar nadando sin peligro la planta de succión.


10 Pasa con cuidado ante los dos grupos de tentáculos, sigue y sube a la izquierda a por aire. Luego bucea por la izquierda hasta el fondo.

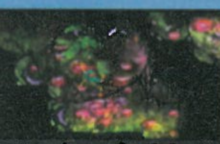

11 Sigue hasta el suelo para evitar las ventosas mientras avanzas a la izquierda y hacia abajo.


12 Nada por el túnel eludiendo los tentáculos de arriba a la derecha.


19 Sal a por aire, bucea luego hacia la derecha y pasa la ventosa nadando bajo para evitar que te tiren contra la planta.


20 Pasa con cuidado el primer grupo de tentáculos y sigue nadando hacia la derecha para evitar los demás.


21 Nada hacia arriba y a la derecha para salir del agua y tira hacia la derecha.


22 Lánzale una súper bola a la primera planta, salta y aguanta × para agarrarte al muro rosa. Tira una súper bola a la planta de la derecha y ve luego a la derecha y hacia abajo.



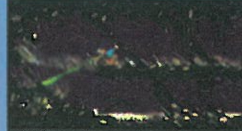
29 Nada por el túnel estrecho.

30 Despeja las rocas que bloquean el túnel y nada otra vez hacia la izquierda por el túnel estrecho para librarte de las pirañas. Sal a la superficie junto al rebosadero.


31 Sube por el muro rosa, ve a la derecha y gatea a la siguiente pantalla para volver a evitar esa planta carnívora. Salta a la judía.

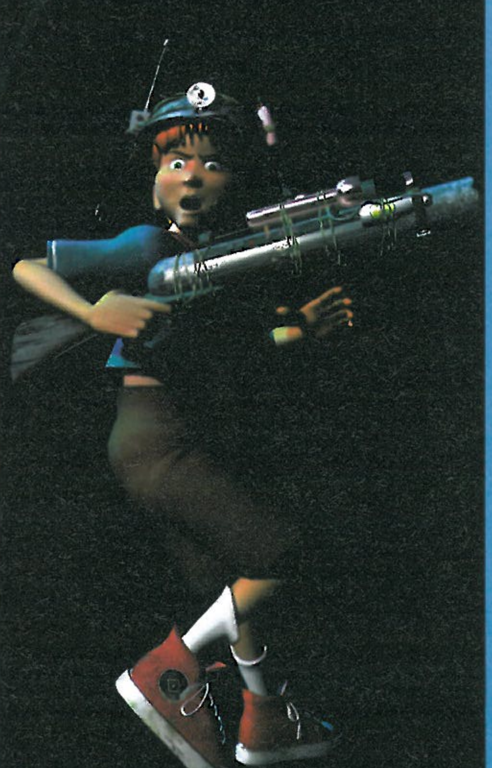

32 Baja por la judía y salta a la derecha para evitar la planta. Tira una súper bola contra el tallo y la planta y envía la semilla a la siguiente pantalla a la derecha de una patada.


39 Tira una súper bola de inmediato a la semilla y sube por el tallo. Salta a la izquierda para seguir avanzando.


40 Mata las sombras de arriba y ve por la izquierda al borde para eliminar a todas las de debajo. Déjate caer y dirígete a la izquierda.


41 Cárgate todas las sombras, trepa el muro rosa y ve a la izquierda.


42 Pasa sobre el puente estrecho de la izquierda para ver la secuencia de vídeo.





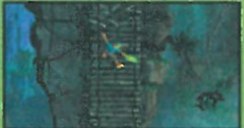
LIBRO DE RUTA

nivel cuatro **en la isla**


1 Evita a las sombras que arrojan bolas de fuego corriendo por la derecha hacia la siguiente pantalla.

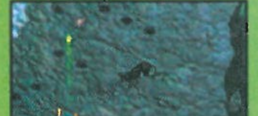

2 Desde la izquierda del puente, dispara a las sombras voladoras y a las del suelo, saltando y agachándote para esquivar sus bolas de fuego. Corre a la derecha cuando puedas.


3 Corre por la derecha al puente, que cederá detrás de ti.


4 Colgado del puente, mata a la sombra y trepa hacia abajo.


5 Trepa abajo y a la derecha y salta luego por la derecha al enrejado de la pared. Trepa hacia arriba y luego a la derecha.


6 Mata a los cavadores y trepa hacia arriba y a la derecha para saltar por la derecha al siguiente enrejado. Salta a la derecha para salir.


12 Mata a los cavadores, tira una súper bola a la rama y trepa por el lado izquierdo.


13 Dispara a los dos cavadores, sube por el lado izquierdo de la puerta cerrada y sal a la izquierda. Sube desde la siguiente pantalla.


14 Cárgate a los dos cavadores, tira una súper bola a la primera rama y sube por la izquierda. Manda una súper bola a la otra rama para trepar hacia el fondo a la izquierda.


15 Baja trepando por el lado izquierdo al saliente y empuja a la sombra de la roca. Mata a las sombras que salen y vuelve a subir trepando.


16 Dispara a la rama lejana de arriba a la derecha y trepa a la derecha para evitar a la primera. Sal por el fondo a la derecha y trepa a la derecha desde la pantalla del canto rodado.


17 Trepa por el nuevo hueco para llegar a lo más alto.

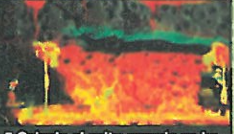
nivel cinco **torrente de lava**


1 Anda a la derecha dejando la hoja, gírate y échate para matar a las sombras.

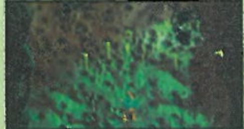

2 Alterna tus disparos contra las sombras voladoras y las del suelo mientras esquivas bolas de fuego. Luego ve a la derecha.

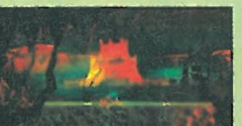

3 Tras matar a la sombra, los bloques te obstruyen el paso, así que vuelve a la izquierda. Pisa el interruptor del suelo y corre a la derecha.

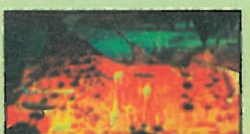

4 Salta el interruptor del suelo y corre enseguida a la derecha antes de que reaparezca el bloque grande.


5 Calcula el salto cuando se haya ido el primer chorro de lava, salta enseguida a la isla y ve al muro. Trepa a la izquierda, pasando con cuidado los chorros de lava y sube a la derecha.


6 Trepa a la derecha evitando la baba resbaladiza y mata a la araña.


11 Vuelve a evitar la baba mientras matas a tres arañas y a unos cuantos cavadores.


12 Sube al saliente para ver una secuencia de vídeo y ve luego a la derecha.


13 Dispara (pasada la lava) al cavador. Da luego un salto preciso a la derecha para pasar los chorros de lava después de que suban juntos.


14 Mata pronto a todas las arañas. Evita luego sus babas y los chorros de lava al trepar hacia el fondo a la derecha.

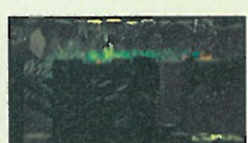

15 Dispara enseguida a la araña de la derecha y sube para matar a la sombra voladora. Sube a la derecha (por el fondo), pasando los chorros de lava.


16 Sube más allá del chorro y patea la semilla a la derecha. Gírate y cárgate tres sombras. Tira una súper bola a la semilla para crear una judía. Sube por la izquierda a la pantalla anterior.

nivel seis **cuevas oscuras**


1 Corre de inmediato a la derecha para evitar la prensa. Sigue por la derecha para tirarte por el agujero.


2 Ve por la derecha al suelo que se hunde para caer.


3 Tira en seguida una súper bola a la semilla para crear una judía que detenga la prensa. Sal por la derecha.


4 Ve a la derecha y dale al interruptor del muro. Sal por la izquierda, tírate por el agujero y sal por la derecha.


5 Ve a la derecha y dispara a la sombra de arriba. Tira ahora una súper bola a la semilla y sube por el tallo para seguir por la derecha.


6 Cárgate todas las sombras y ve a la derecha para dejarte caer por el agujero.



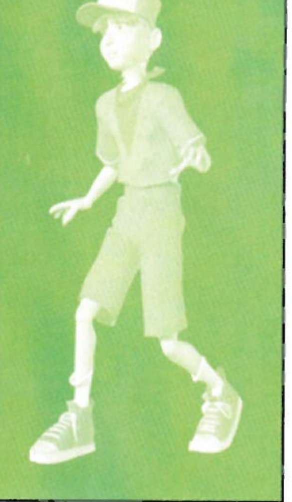

7 Tira una súper bola al esqueleto, déjate caer al saliente y salta a la liana.


8 Dispara a la sombra de delante, corre a la derecha y gira para matar a la otra. Lanza una súper bola a la judía y manda la semilla a la siguiente pantalla a la derecha.


9 Ve chutando la semilla hacia la derecha y al final tírale una súper bola para crear una judía por la que subir.


10 Sube y salta por la izquierda a la roca. Tira una súper bola a la rama de arriba a la izquierda para incapacitar temporalmente a la sombra y sube entonces hacia la derecha.


11Tira una súper bola a la rama izquierda y pásala trepando hacia arriba a la izquierda.



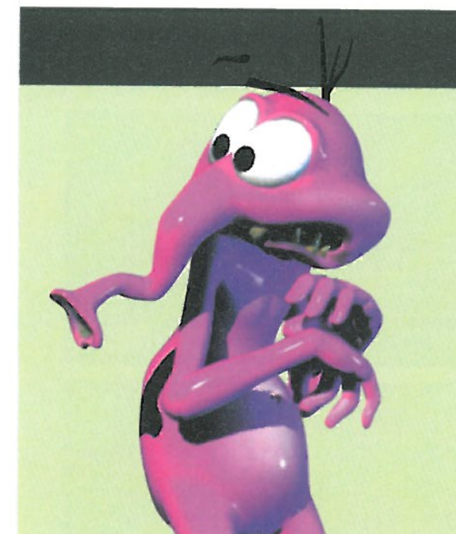

18 Sube hacia arriba y a la derecha, sorteando las rocas que caen. Salta a la izquierda y luego trepa.


19 Trepa a la derecha esquivando las rocas. Sube, mata a las sombras, dirígete a la izquierda y trepa.


20 Sigue trepando para huir de las arañas.


21 Una vez más, trepa pantalla arriba para salvar la vida.

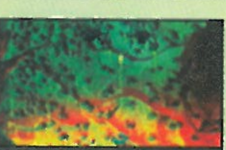

22 Trepa por la derecha a la cima a fin de ver otra secuencia de vídeo.




7 Dispara a la sombra del medio, sube y mata a la de arriba; mantén ✕ pulsado por si caes. Cárgate a la sombra del fondo y salta a la derecha pasando los huecos.

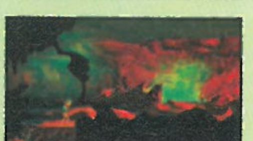

8 Elimina enseguida a la sombra voladora de la derecha y luego sube/anda hacia la derecha.


9 Dispara contra todo, saltando y agachándote para esquivar las bolas. Vuelve a la izquierda y trepa por el fondo a la der. Sube luego por la pantalla libre de enemigos.


10 Mata las dos arañas mientras esquivas su baba resbaladiza (aguanta ✕ si caes). Luego trepa.

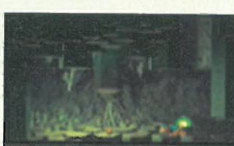

17 Sube a la izquierda y hacia arriba, y salta hacia la derecha por las rocas superiores.


18 Acércate por la derecha al tallo y salta a él. Mata a las sombras que aparecen (tras las bolas de fuego), trepa a la izquierda por el muro y hacia arriba.

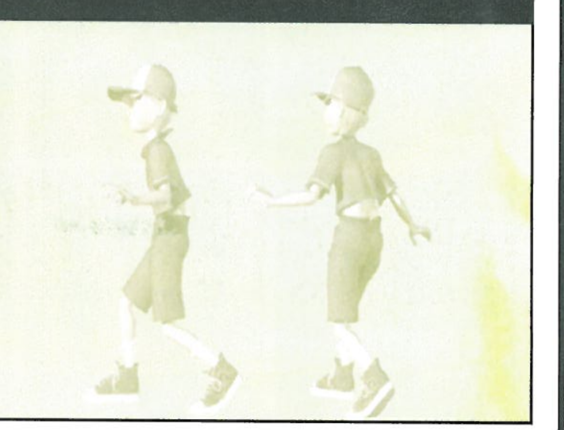

19 Trepa a la cima y ve a la derecha para presenciar la secuencia de vídeo del final del nivel.


7 Gira a la izquierda para matar más sombras y gatea luego a la derecha.


8 Gatea a la derecha para eludir las plantas y haz un movimiento preciso para pasar la prensa. Ve más allá de la semilla y gatea a la izquierda para traerla de vuelta.


9 Empuja la semilla a la izquierda, bajo el fuste de roca más bajo. Luego tírale una súper bola para crear una judía y ver una secuencia de vídeo.


10 Ve por la derecha a la siguiente pantalla y ayuda a los Amigos a matar las sombras. Entonces se te llevarán.



nivel siete **guarida de la sombra**


1 Ve a la derecha para matar a la sombra, dale a la voladora que aparece luego y sal por la derecha.


2 Elimina a todas las sombras, sube luego por las cadenas y sal por la derecha.


3 Salta el hueco hacia la izquierda y tira súper bolas a las rocas para despejar la salida.


4 Dispara/tira súper bolas al soldado que echa fuego y tira más a los huevos que deja antes de que eclosionen y sean nuevos soldados. Sal por la derecha.


5 Camina con cuidado sobre la cadena y mata a las dos sombras cuando salgan volando.

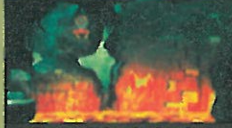

6 Baja por la escalera para liquidar a la sombra y dispara desde el lado izquierdo de la escalera a las sombras de arriba. Tira súper bolas a cada soldado y a sus huevos. Sal por la derecha.


13 Mata a soldados y sombras y sal por la derecha.


14 Mata a las sombras y salta por los ladrillos al interruptor del suelo. Baja al interruptor del fondo a la derecha. Mata a las sombras, dale al otro interruptor y mata a los soldados. Sal por la izquierda.


15 Ve por la izquierda y escalera abajo a la siguiente pantalla. Pulsa el interruptor y vuelve arriba y a la derecha. Ve a la derecha por la pantalla de los interruptores y baja por la escalera.


16 Baja y deshazte del soldado, ¡pero no de sus huevos! Mata ahora a dos soldados para que se multipliquen : dáselos de comer a los cavadores para poder trepar arriba y a la izquierda.


17 Trepa a la izquierda mientras puedas y salta al fondo a la derecha. Sube y salta a la izquierda; sal por el fondo a la izquierda. Ve matando a la sombra que aparece detrás de ti.


18 Te capturan y te meten en una celda con el perro. Tira una súper bola hacia arriba y luego a la semilla. Sube por el tallo y empuja el canto rodado, pulsa el interruptor y sal por la izquierda.

nivel ocho **batalla final**


1 Al recuperar la pistola (que se habían zampado), mata al monstruo desde dentro. Mata a las sombras y ve a la derecha.

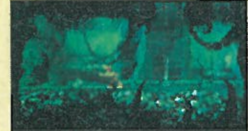

2 Cárgate la horda de sombras (cuidado con las de arriba) y sigue hacia la derecha.


3 Fulmina a los soldados y a sus crías, sube por la escalera, ve al interruptor y sal por la derecha.


4 Corre hacia la derecha para dejarte caer, dale al interruptor y sal por la izquierda para evitar a los soldados (no tienes por qué matarlos).

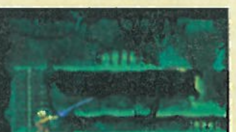

5 Sube por la escalera y sal por la derecha. Luego mata a las sombras antes de correr y saltar a la derecha mediante el saliente.


6 Elimina a todas las sombras (ojo con las de encima), saltando las bolas de fuego, y luego corre y salta a la derecha, mata al guardia y sal por la derecha.


9 Ve a la derecha, salta por encima del trozo de cristal y patéalo hacia la izquierda.


10 Empuja el cristal hacia el monstruo rosa, luego vuelve a la derecha y sube por la escalera.


11 Gatea a la izquierda, listo para disparar a la sombra que aparece.

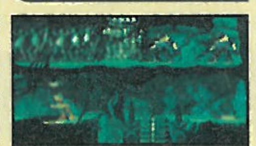

12 Mata a la sombra gateando a la izquierda; liquida a la del túnel de encima. Sube la escalera y mata a las de arriba. Ve por la derecha al interruptor del suelo y salta hacia la salida.


13 Pasa corriendo enseguida la prensa (con un buen cálculo) y ve escalera arriba.


14 Dispara a la sombra y ve al interruptor del suelo. Ve a la izquierda y salta el hueco para dejar atrás la prensa elevada. Coge el cristal de la siguiente pantalla y vuelve por la derecha.


7 Dispara a las sombras de arriba, fulmina al guardia y a las dos sombras del suelo. Sube la escalera y sal por la derecha.


8 Acércate al monstruo rosa para ver una secuencia de vídeo acerca del cristal. Después, encamínate a la derecha.


19 Ve a la derecha, sube por la escalera a ver un vídeo y gatea a la izquierda. Ve escalera arriba y a la derecha a por el interruptor y sal por la escalera a la izquierda, más allá de la prensa.


20 Cuando una sombra de debajo accione el interruptor, corre a la izquierda y sube la escalera. Corre a la derecha para pasar la prensa, salta el hueco y sal por la derecha.


21 Fulmina a los dos guardas y a su prole, vuelve a la izquierda y sube por la escalera.


22 Mata a los dos guardas y sube por la escalera derecha a liquidar a los demás. Sal por la derecha.


27 Esta vez ve a la izquierda, a través de la siguiente pantalla, para encararte a dos soldados. Mátalos para ver un vídeo. Tírate por el agujero de la izquierda.


28 Mata a las sombras de arriba, déjate caer sobre el borde derecho y cárgate las sombras. Corre y salta a la izquierda para evitar a la del suelo. Liquídalas a las dos y tírate por el agujero.


29 Te toparás con un par de guardas: pélalos y dirígete a la derecha.


30 Lánzate hacia las sombras para matarlas, pero ten cuidado por si hay alguna que se ha colado detrás de ti. Luego sigue hacia la derecha.


31 Has de matar otra vez a todas las sombras, pero ahora llega el Amo de la Oscuridad para lanzarte unas grandes bolas de fuego; sáltalas con brincos dobles y sal por la derecha.


32 Esto es difícil. Mata a las sombras mientras pegas saltos dobles sobre las bolas de fuego del jefe y evitas a los soldados con saltos o agachándote. Mata a los soldados y sal por la derecha.


7 Cárgate la sombra, da un salto bien calculado sobre el interruptor del suelo rosa y corre enseguida bajo las otras dos prensas.


8 Trepa un poco a la derecha para disparar a los cavadores y baja luego trepando al fondo a la derecha.


9 Mata la sombra y pulsa el interruptor del muro rosa. Sube por los ladrillos para saltar al saliente de la izquierda y sal.


10 Dispara a la sombra, pulsa el interruptor del muro rosa y vuelve a la derecha.

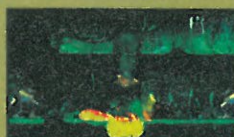

11 Dispara a las sombras de debajo, luego déjate caer y mata unas cuantas más. Pulsa el interruptor rosa y trepa por el muro a la pantalla de encima.

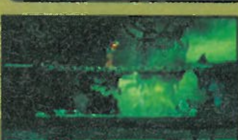

12 Mata a las arañas y trepa a la izquierda para salir. Corre y salta para pasar las prensas y vete a la izquierda por la siguiente pantalla. Salta/corre a la cadena para caer.

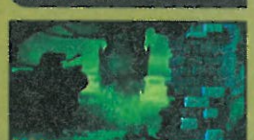

19 Baja por el muro. Dispara al soldado dos veces para que sean cuatro. Salta a la izquierda mientras los cavadores comen y pulsa el interruptor blanco. Sube ytrepa a la izquierda para salir.

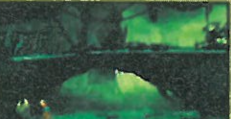
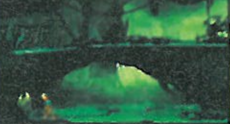

20 Ve a la izquierda a través de la siguiente pantalla y mata a la horda de sombras (primero las voladoras). Sal por la izquierda.


21 Mata al soldado y la sombra y dale entonces al interruptor del muro izquierdo para elevar la prensa de encima. Trepa por el muro y sal por la izquierda.


22 Tras la secuencia de vídeo has perdido tus poderes.Tírate por el vacío y da un salto doble cuando el soldado lance una bola de fuego para caer más allá de la caja en llamas.

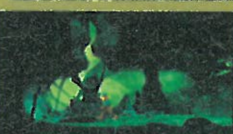

23 Corre de inmediato por la derecha a la siguiente pantalla y salta sobre la sombra. Sal por la derecha y pasa por la cadena.

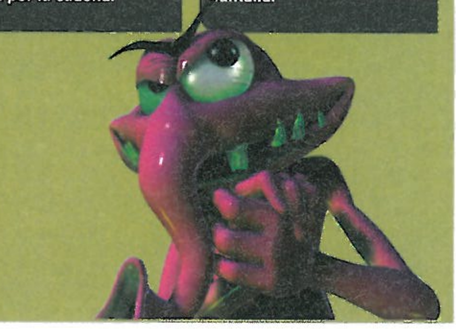

24 En la siguiente pantalla, déjate caer y gatea a la izquierda. Sigue gateando a la izquierda por la siguiente pantalla.



25 Corre a la izquierda para pulsar el interruptor, luego corre a la derecha para saltar la sombra y gatea a la derecha por la siguiente pantalla.


26 Corre a la derecha, salta a la pared y trepa por ella.


27 En lo más alto, corre de inmediato a la izquierda, por la siguiente pantalla, hacia los interruptores, y más allá de la prensa alzada.


28 Salta por encima del primer agujero para salir por la izquierda. ¡Tírate por este agujero para caer en la boca del monstruo!




15 Tíralo por el agujero de un puntapié y déjate caer por él.


16 Ve por la derecha al interruptor del suelo y dispara al cristal hacia la izquierda, pasando la prensa alzada y saliendo de pantalla. Baja por la escalera y gatea a la izquierda.

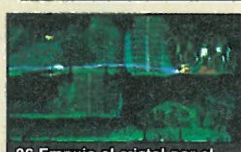

17 Gatea a la izquierda, empujando el cristal. Luego empújalo a la derecha por el túnel del fondo.


18 Gatea a la derecha para empujar el cristal al agujero y síguelo. Empújalo a la izquierda hacia el monstruo rosa.


23 Dispara el cristal contra la plataforma que cae y vuelve a la izquierda. Acércate al interruptor del fondo a la izquierda y corre a la derecha.


24 Lanza el cristal contra la plataforma que sube, vuelve a la izquierda y ve al interruptor de arriba a la izquierda. Sal por la derecha y tira al cristal para que caiga. Regresa a la izquierda.


25 Baja por la escalera del fondo y vete a la izquierda a volver a encontrar el cristal. Patéalo a la izquierda, luego hacia abajo y a la derecha, más allá de la prensa.

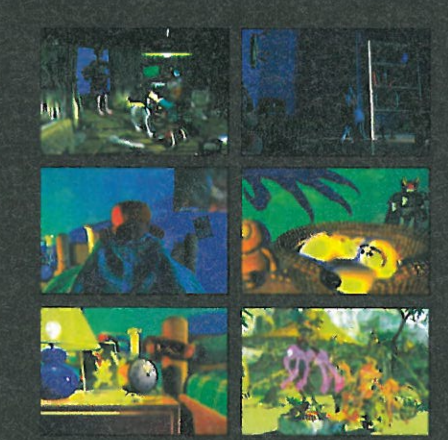

26 Empuja el cristal por el agujero y dispárale para que pase la prensa, como antes. Empújalo de vuelta al monstruo rosa para ver un poco de vídeo.


33 Acércate al cristal sin más para ver una secuencia de vídeo de la confrontación de Andy con el Amo de la Oscuridad.

34 Pulsa ● para golpear a los fantasmas brillantes que hay en primer plano; huye para evitar al más grande que cae sobre ti. Al final aparecerá un rayo de luz...

gameover game**over**

Era la mamá de Andy abriendo la puerta del trastero: ¡sí, todo era una pesadilla! Cuando mami lo ha arropado en la cama, la escena pasa a los Amigos, que juegan con los trastos que han hallado. Tras los créditos, es momento de ponerse las gafas coloreadas para contemplar una versión 3D de la secuencia de la confrontación con el Amo.



LIBRO DE RUTA

Editor: Codemasters
Distribuidor: Proein
Precio: 8.990 pesetas

TOCA TOURING CARS 2

La *fórmula ganadora* de Codemasters y *PlanetStation* vuelven a la carga para enseñarte el camino hasta las *excelentes pistas extra*.



NUEVOS **TRUCOS**

Al igual que los otros (véase la primera parte de la guía), estos códigos hay que introducirlos en la pantalla del nombre antes de una carrera individual. Oirás lo de "Modalidad de trucos activada", pero tú ni caso.

MECHANIC..todos los coches

BIGLEY .....todos los circuitos

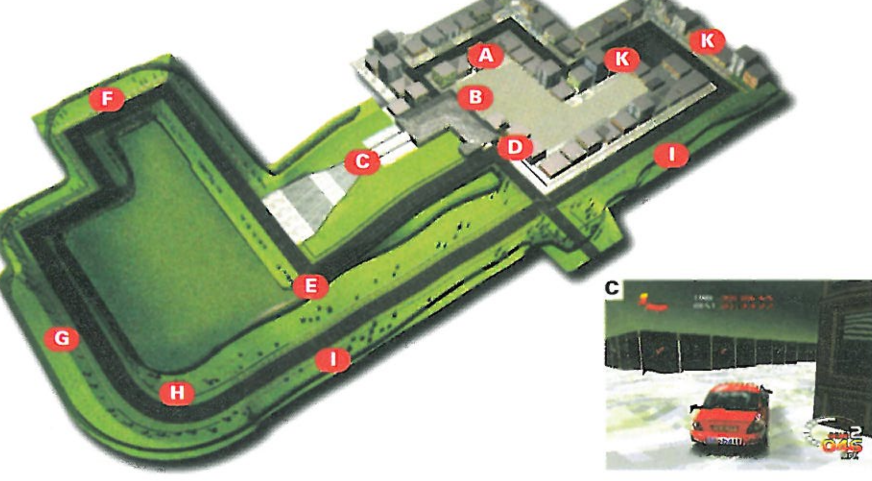
CIRCUITOS EXTRA

DOWNTOWN USA

LUGAR: USA | **LONGITUD:** 3.44 KM | **VUELTA RÉCORD:** BEN; VAUXHALL VECTRA; **TIEMPO:** 1:55.01

La pista estadounidense está diseñada en plan cuadriculado: muchas de las curvas son de 90°. Todas se pueden tomar de la misma forma: entra abriéndote y luego corta por dentro en el último momento. La velocidad sí que varía en cada curva y, según la posición que se tenga, también es posible que haya que seguir un trazado alternativo.

H



C



A [2nd Ave] Si cruzas a toda pastilla la línea de salida y tomas la primera curva, afloja un poco cuando llegues al primer giro a la izquierda.

B [Mall] La superficie de las galerías comerciales ofrece muy poco agarre y puede provocar derrapes incluso yendo despacio. Tienes dos opciones para entrar en las galerías: o entrar directo hacia la curva a mano derecha (Mall Corner) o tomar una salida a la derecha hacia los escalones de piedra que te llevan de vuelta a la pista sin pasar por la Plaza Corner.

C [Steps] Si te desvías a la derecha para ir por los escalones debes reducir antes de girar para evitar resbalones y entonces bajar los peldaños a unos 130 km/h, luego girar a la derecha en la calle 18 y salir acelerando.

D [Mall Corner] Si te metes directo en las galerías por Mall Corner, toma la curva a la derecha muy cerrada.

E



E [Plaza Corner] Frenar a fondo en Plaza Corner y salir a la calle 18 no tiene ninguna complicación.

F [Park Ave] Las tres siguientes curvas de 90° se pueden tomar de la misma forma: dale al acelerador, entra abierto y corta en el último momento.

G [City Straight] La cuarta curva lleva a City Straight. Se puede entrar rápido y tomar la City Curve acelerando a tope.

H [City Curve] Esta suave curva facilona se puede tomar a toda leche.

I [Park/Financial District] Dale gas a tope para cruzar Park y ponte en el tercer carril para la valla del chicane antes de entrar en Financial District.

J [14th Street] Frena fuerte (hasta 140 km/h) para tomar la curva de 90º a la izquierda de la calle 14. Entonces viene una pronunciada a la izquierda hacia la calle 1. (Hay un atajo oculto a través de un párking que te llevará a la calle 1, pero si lo haces durante una carrera no te contará la vuelta.)

K [1st Ave/18th Street] Por último, terminas la vuelta con dos curvas de 90° que te devuelven a la 2ª avenida.



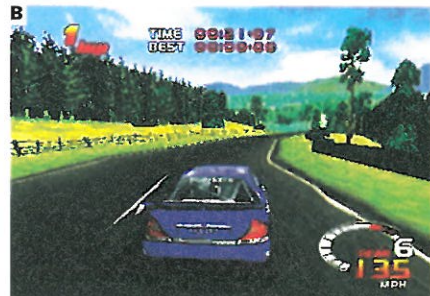
CIRCUITOS EXTRA

LOCH RANOCH

LUGAR: CREIF | **LONGITUD:** 3.99 KM | **VUELTA RÉCORD:** RICH; FORD MONDEO; **TIEMPO:** 1:54.04

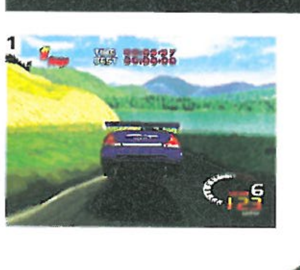
Esta pista tiene un trazado alternativo que te permite conducir por las carreteras secundarias y los estrechos caminos campestres.

A


B


D


F


1


RUTA A - TRAZADO

A [Bruce Bend] Sal a tope para afrontar la subida a la montaña y gira a la izquierda en la bifurcación para ir por Bruce Bend, una curva que se puede tomar a toda velocidad si se va con un poco de cuidado.

B [Forest Pass] Mantén alta la velocidad y desciende por Forest Pass.

C [Croft Crossing] Para girar a la derecha en Croft Crossing hay que darles fuerte a los frenos.

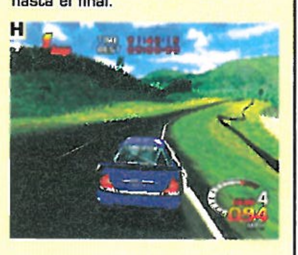
D [Crook] Recupera velocidad antes de volver a reducir para cruzar el puente de Crook; si te pasas, te saldrás.

E [Woo Corner/Low Road] Pisa a fondo otra vez para superar Woo Corner y tomar Low Road, procurando no perder el control del coche en las irregularidades del terreno.

F [Castle] Pronto verás el castillo en ruinas; aminora para hacer este giro izquierda-derecha, ya que Castle es una trampa en la que pueden picar incluso los mejores conductores.

G [Dam Corner] Hasta Dam Corner hay una recta corta y entonces hay que volver a frenar para hacer la curva de Dam; aprovecha el remanso de la izquierda para tener más angulo a la hora de girar.

H [Porter's] Luego ya es todo plano y fácil desde Porter's hasta el final.

H


RUTA B - PISTA DE TIERRA



1 [Peregrine Pass] Sal a toda velocidad montaña arriba, toma el camino de la derecha en la bifurcación y suelta el acelerador bruscamente antes de llegar a Peregrine; si no has reducido lo suficiente, te saldrás de la pista, sin más.

2 [Croft Crossing] Vuelve a la carga hasta Croft Crossing y frena suavemente en la falda de la montaña antes de llegar al cruce.

3 [Porter House] La curva de Porter House no se puede tomar rápido; la clave aquí está más en controlar que en acelerar.

4 [The Hook] Acelera y luego frena a saco en The Hook. Si llegas al puento con demasiada velocidad te irás abajo.

5 [High Road] Si giras a la izquierda irás a High Road, un tramo que se puede tomar a toda velocidad con un poco de precaución al llegar a la curva que hay después del segundo trozo de gravilla para evitar derrapes.

6 [Dam Corner] Saldrás hacia este punto acelerando, pero reduce antes de dejar High Road porque necesitarás espacio para aprovechar el remanso de la izquierda con el fin de tomar bien esta curva de Dam Corner.

7 [Porter's] Al igual que por la pista trazada, a partir de aquí ya es todo recto.

4


5


CIRCUITOS EXTRA

KASTL, BAVARIA

LUGAR: GERMANY | **LONGITUD: 3,44 KM** | **VUELTA RÉCORD:** BILL; VOLVO S40; **TIEMPO:** 1:13.05

Esta pista tiene un trazado alternativo que te permite conducir por Alemania. Sólo se puede entender como un rulo dominguero rápido y táctico. Situado en Kastl, el circuito es una selección de carreteras tipo A convertidas en una pista para que los conductores se desahoguen.



A [East Bridge] Empiezas en East Bridge, donde tienes pista de sobras para adelantar, pero intenta mantenerte a la izquierda.

B [Monument] Al final de la recta hay un monumento en el centro de una rotonda. Frena hasta 120-130 km/h y rodea el espacio del centro cortando por la banda rugosa al dar la vuelta hasta completar 180°. Al salir acelera y cruza la curva de izquierda a derecha. Aquí no hay bandas rugosas, así que es aconsejable no acercarse demasiado a la hierba.

C [Village] Al llegar a Village pisa el freno y toma la curva a unos 125 km/h, girando marcadamente a la izquierda y luego enderezando en el vértice para salir acelerando.

D [Raven Junction] En cuanto veas Raven Junction pisa a fondo el acelerador y desplázate hacia la derecha de la carretera. Frena tarde y a fondo para tomar la curva de derecha a izquierda a unos 100 km/h. Al salir de la intersección ponte a la derecha y endereza para estar listo de cara a Bergenstein Curve.

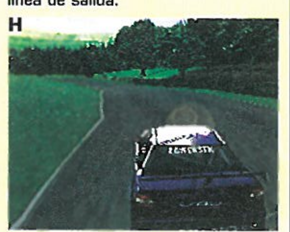
E [Bergenstein Curve] Pégate a la derecha y luego suelta el acelerador para dejarte llevar en Bergenstein Curve.

F [Winke Slips] Endereza para cortar en el tramo de Winke Slips.

G [South Bridge] Al pasar por debajo del South Bridge suelta un poco el gas y vete con cuidado porque las rocas que hay a los lados de la carretera te pueden jugar una mala pasada.

H [The Pines] Entra en The Pines trazando de derecha a izquierda y sal desplazándote hacia la izquierda. Cuando veas el East Bridge allá a lo lejos, toma la última curva yendo de izquierda a derecha. Al llegar a la falda de la montaña, acelera a tope y disfruta de la recta que te lleva hasta la línea de salida.

H

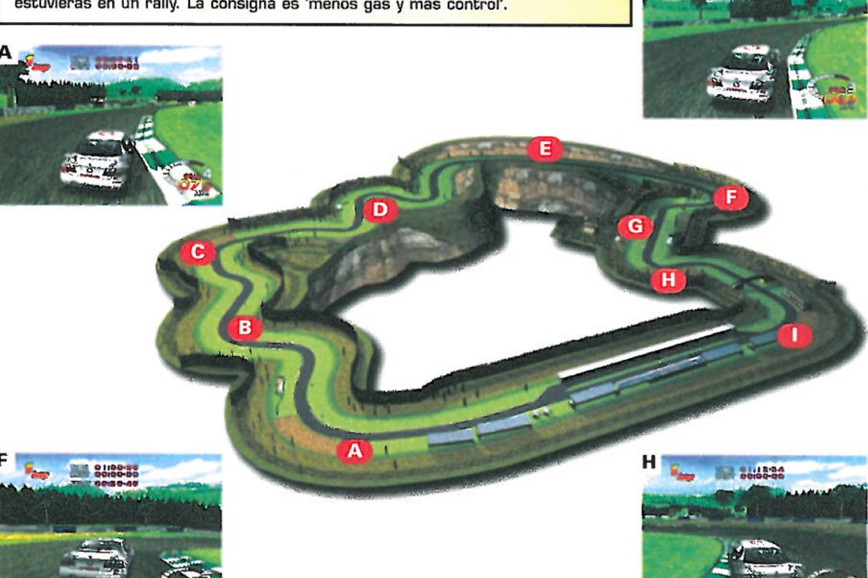


CIRCUITOS EXTRA

ALPINE CLIMB

LUGAR: FRENCH ALPS | **LONGITUD: 2,54 KM** | **VUELTA RÉCORD:** ED; NISSAN PRIMERA; **TIEMPO:** 1:29.04

La pista alpina no se deja dominar fácilmente, ya que contiene cadenas montañosas y curvas pronunciadas. Tienes que conducir casi como si estuvieras en un rally. La consigna es 'menos gas y más control'.



A [Parsons Nose] Empiezas en el punto más bajo de la pista y giras a la derecha para entrar en Parsons Nose. Aquí empieza el ascenso.

B [Peak Esses] En las tres siguientes curvas, las de Peak Esses, evita frenar en las curvas y aprovecha las bandas sonoras sin llegar a pisar la hierba. Toma suavemente las curvas y sal de ellas con poca aceleración.

C [Headline] Manténte pegado a la derecha al girar en la curva de 90° de Headline y sal acelerando un poco, pero sin pasarte.

D [Helter Skelter] Entonces llegas a Helter Skelter. Si, llegados a este punto, aún estas en el pelotón con los otros conductores, este tramo se convierte en algo parecido a un campo de batalla. Aquí te será imposible ganar velocidad, así que la mejor táctica consiste en mantener el ritmo, girar y acelerar suavemente usando las bandas sonoras para seguir un trazado mejor. Las carreteras son estrechas y derrapar te puede hacer perder unas posiciones que resultan vitales.

E [Quarry Straight] Al salir de las curvas fuertes entras en el apacible tramo de bajada de Quarry Straight.

F [Hill Hook] Al final aparece una curva de 180°, Hill Hook, o sea que mantén la velocidad al máximo durante la mayor parte del camino antes de frenar a saco (incluso utilizando el freno de mano, si hace falta) para tomar la curva.

G [Chateau Tawnstein] Ponte a toda máquina para hacer el suave giro a la izquierda y seguir por Chateau Tawnstein.

H [Chase Corner] Pisa un poco el freno y corta por las dos bandas sonoras de Chase Corner; luego acelera hacia la útlima curva, la de White Rock.

I [White Rock] Pisa el freno antes de tomar esta curva cerrada usando las banda sonora de la derecha y luego dale al gas para completar la recta que te lleva hasta la meta.

I



¡HA LLEGADO VUESTRA HORA!

Llamamiento urgente a todos los coleccionistas vocacionales, despistados incorregibles, reenganchados tardíos y otros impresentables varios que puedan estar interesados en conseguir un número de *PlanetStation* que ya no está a la venta en los kioscos.

Si en su día se os escapó algún ejemplar de la revista —o la tenéis tan manoseada que ya cuesta leerla—, ahora podéis pedir todas las que queráis.

Tekken 3 (26 páginas), Ghost in the Shell, Sentinel Returns, Breath of Fire III, Point Blank, Blasto, Blast Radius, Batman & Robin, Wreckin' Crew y TOCA Touring Car Championship.





Ninja (1ª parte), Tenchu, Mortal Kombat 4, Victory Boxing 2, Future Cop: LAPD 2000, Duke Nukem: Time to Kill, C&C Retaliation, Moto Racer 2, Medievil, WWF Warzone (1ª parte), Bio Freaks, Scars, Breath of Fire III (2ª parte) y Bomberman World.

Tomb Raider III (1ª parte), Spyro the Dragon, Rogue Trip, Unholy War, Grand Theft Auto, Resident Evil, Bust A Groove, Formula 1 98, Madden NFL '99, Ninja (2ª parte) y WWF Warzone (2ª parte).





Tomb Raider III (2ª parte), ODT, TOCA 2 Touring Cars, Cool Boarders 3, Crash Bandicoot 3: Warped, Actua Soccer 3, FIFA '99, Michael Owen's WLS '99, Soul Blade.

SI DESEAS RECIBIR ALGÚN NÚMERO ATRASADO DE *PLANETSTATION*, ¡LLAMA AL 93 654 40 61 Y PÍDELO!

Las revistas se venden al precio de portada (495 pesetas) + gastos de envío y se pagan contra reembolso al recibir la/s revista/s.



Editor: Naughty Dog
Distribuidor: Sony
Precio: 8.990 pesetas

CRASH BANDICOOT 3: warped
segunda parte

Te mostramos todas las **joyas, artefactos y niveles secretos** necesarios para completar la **mayor y mejor** aventura de Crash ¡con una calificación de **105%**!

nivel14: road crash





tesoros: 1 cristal/1 joya transparente/29 cajas



TIME TRIALS:
1:25:00 - artefacto de zafiro
1:20:70 - artefacto de oro
1:17:10 - artefacto de platino

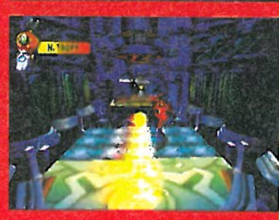
Otro nivel en el que Crash salta a horcajadas de su fiel moto y da una buena paliza a los corredores en un circuito nuevo y más largo. Una vez más, es probable que debas completar dos veces este nivel a fin de obtener la joya transparente y el cristal: una para las cajas y la otra para dedicarte a cruzar el primero la línea de meta.

La carretera es bastante sinuosa, así que para cargarte todas las cajas deberás ir en plan tranqui. Y si vas a por la victoria, afloja el acelerador para asegurarte que no te saldrás de la calzada en esas curvas cerradas.



jefe 3: n tropy





Este tipo es bastante fácil de derrotar, siempre que no te duermas. El tío empieza arrojándote una bola de fuego (ten cuidado porque es rastreadora): sortéala y pasará de inmediato a tirarte rayos láser. Para la primera oleada, lanzará un rayo desde delante, uno desde la derecha y luego uno desde la izquierda; puedes saltarlos todos. Luego cambiará la disposición de las baldosas de delante de ti: cuando lo haga, salta sobre ellas para acercarte a su plataforma y atácalo en torbellino.

Cuando le hayas dado, se retirará a tu plataforma y empezará de nuevo su ataque. Esta vez te lanzará dos bolas de fuego, una alta y una baja, así que salta la primera y deslízate bajo la segunda. Ahora tirará dos rayos láser desde delante, uno desde la derecha y luego otro desde delante.

Atácalo como antes y en su tercera y última oleada de ataque lanzará tres bolas de fuego (salta la primera, deslízate bajo las otras dos) y luego un láser desde la izquierda, uno desde la derecha, uno desde delante y dos desde la izquierda. Cuando le ataques en torbellino por tercera vez mascullará algo y desaparecerá.

nivel15: double header





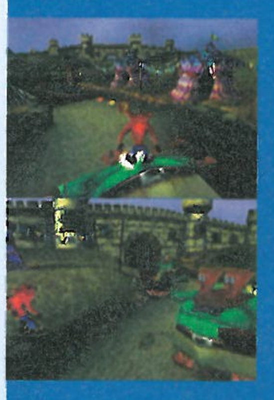
tesoros: 1 cristal/1 joya transparente/91 cajas



TIME TRIALS:
1:27:00 - artefacto de zafiro
1:13:56 - artefacto de oro
0:58:40 - artefacto de platino



Coge los cristales y aplasta las cajas para descubrir qué hay en su interior.



Crash vuelve al maravilloso mundo de la espada y brujería, y hay un nuevo y flamante enemigo con el que luchar: un gigante de dos cabezas que empuña un par de peligrosas porras. Si Crash recibe uno de sus golpes se enterará de lo que vale un peine, así que lo mejor es pasarlos de un salto cuando no balancean las porras, o bien dar un salto doble sobre su cabeza para derribarlos. También puedes correr por los lados del decorado si quieres evitarlos del todo (éste es un consejo útil para darte prisa en los time trials o contrarreloj).

Más adelante en el nivel llegarás a unas cuantas pilas de cajas entre las que se hallan estratégicamente unas cajas de TNT. En algunos casos deberás saltar y atacar en torbellino para romper las cajas normales (o también puedes accionar las cajas TNT y volarlas todas); en otros tendrás que dar un salto doble para eliminar la caja de arriba y luego deslizarte a por las cajas inferiores.

Después te encontrarás un montón de adversarios ya conocidos antes de llegar al nivel de *bonus*. Aquí deberás usar las cajas resorte para romper todas las cajas altas (y realizar un Súper Costalazo sobre las cajas resorte para cargártelas todas). Entonces, al llegar a las cajas TNT, da un salto doble sobre ellas y avanza un poquito para activar la caja interruptor. Esto rellenará las cajas en armazón que hay cerca de la pila de TNT y te permitirá llegar a ellas sin volar antes la práctica caja resorte. Para la siguiente pila, deberás deslizarte contra la caja del fondo, que iniciará la cuenta atrás en la caja TNT. Ve rápido y salta a la caja resorte para llegar a las cajas más altas y sal luego de en medio antes de que explote. Sal ahora del nivel de *bonus* tras obtener las 30 cajas.

El resto del nivel principal consiste en más gigantes, cabras, magos y ranas, así que, sabiendo cómo atacarlos, no deberías pasar muchos apuros para llegar al final con tu recompensa de perfección en cuanto a joyas transparentes.

1 JUGADOR

TARJETA DE MEMORIA 1 BLOQUE

nivel16: **sphynxinator**

tesoros: 1 cristal/2 joya transparente/105 cajas

TIME TRIALS:
1:42:00 - artefacto de zafiro
1:17:93 - artefacto de oro
0:56:70 - artefacto de platino

En cuanto empieces este nivel, gírate y ve hacia la pantalla. Aquí hallarás cuatro cajas que podrías dejarte atrás, pero más tarde lamentarías no haberlas roto ahora.

Si vas hacia delante, observarás que el camino se divide. Con tu nuevo Tornado de la Muerte es posible dar un salto doble y luego planear sobre el enorme vacío bajando por el camino a mano izquierda; ahora bien, yendo por aquí sólo obtendrás vidas extras, y no cajas extra. En este juego no hay escasez de vidas, o sea que quizá sea aconsejable tomar el camino de la derecha.

Evita los fosos y los pinchos, y en breve llegarás a un campesino armado con un lanzallamas. Espera a que no apunte en tu dirección, salta el foso y atácalo en torbellino. A continuación hay un par de plataformas móviles con pinchos entre ellas, así que actúa con precisión. Enseguida llegarás a un grupo de rayos de luz, que son complicados porque cerca hay una caja nitro. Usa el doble salto seguido del Tornado de la Muerte para planear a través de ellos y sobre los dardos envenenados.

Avanza por el nivel y, tras varias pilas de cajas (con cajas TNT entre ellas: usa las tácticas ya conocidas para cargártelas todas), verás el armazón de una plataforma para joya azul. Toma nota de la posición y vuelve a este lugar cuando tengas la joya azul. Después hay un lanzador de piedras. Calcula bien cuándo correr (mejor después de que las piedras se hayan deslizado sobre las cajas nitro para evitar riesgos) y liquídalo; luego brinca a la plataforma móvil para que te lleve por el "callejón de la manzana"... pero ¡ojo con el tío del lanzallamas del final!

Cuando llegas al nivel de bonus, la cosa se complica porque hay un montón de TNT por ahí. Da un salto doble sobre la primera pila, luego vuélvete y deslízate a la caja del fondo antes de accionar una de las cajas TNT... Ahora prosigue con rapidez. Salta a lo alto de las cajas TNT en forma de peldaños y salta hacia arriba para romper la caja alta. Luego vete dando un salto sobre el vacío, efectúa un doble salto sobre las dos siguientes cajas TNT y luego aplasta todas las cajas normales (incluida la caja de la vida extra junto a los bloques de acero). Luego vuelve y detona las cajas TNT. Para la última pila, lánzate en torbellino contra las dos cajas del medio y la reforzada caerá para activar la caja TNT. Aléjate hasta que explote y efectúa luego un Súper Costalazo sobre la caja reforzada para terminar el nivel de bonus.

Cuando vuelvas al nivel principal, enseguida llegarás a un surtido de monos metidos en tiestos que tiran piedras. Atácalos en torbellino y luego rebota sobre el último mono tembloroso para conseguir fruta extra. El resto del nivel ya es terreno conocido, pero no olvides lanzarte en torbellino contra la caja interruptor verde del final para detonar todas las cajas nitro y obtener un perfecto en joyas transparentes.



nivel17: **bye bye blimps**

tesoros: 1 cristal
1 joya transparente
11 cajas

TIME TRIALS:
1:09:00 - artefacto de zafiro
0:58:40 - artefacto de oro
0:51:50 - artefacto de platino

Tras todos esos niveles con esquís jet y motocicletas, toca un cambio; en este nivel Coco se eleva en un biplano de la primera guerra mundial. La idea es abatir siete de los aeróstatos del Dr. Cortex que flotan por la zona. Los aviones robot que los protegen dificultan la labor.

Para que un aeróstato se precipite hay que dispararle varias veces, pero mientras lo intentas los aviones enemigos intentan trabar batalla contigo. Eso sí, como son unos tipos más bien nobles, no te dispararán por detrás, sólo por delante, así que si te asaltan, haz un picado en barrena y gírate para escapar de sus ráfagas. Se los puede abatir con bastante facilidad, pero la flota es interminable y no dejan de aparecer más y más aviones (en la pantalla sólo salen tres a la vez), o sea que concéntrate en los que hay cerca de los aeróstatos.

El cristal lo obtienes al abatir todos los aeróstatos, pero además hay 11 cajas desperdigadas por ahí. Se encuentran suspendidas en el aire por globos y se pueden eliminar de dos formas: disparando a los globos o a las cajas (si bien con esto último no conseguirás la fruta). Cerca de los aeróstatos también hallarás cajas especiales de primeros auxilios (cuentan como cajas normales, así que destrúyelas todas) que restaurarán parte de tu barra de energía. ¡A por ellos, piloto!

PODER

SUPERPODER

Cuando venzas a N Tropy, ganarás el tercero de los cinco poderes especiales de Crash. Éste es el Tornado de la Muerte y permite a Crash realizar unos torbellinos más prolongados, así como planear en el aire.

Tornado de la Muerte
Para realizar este movimiento, sólo has de pulsar repetidamente el botón □. Si quieres planear, pulsa ✕ para saltar y aporrea luego el botón □.

SECRETO

SALA DE TELETRANSPORTE SECRETA

Cuando hayas completado los time trials del mundo de N Tropy, tendrás suficientes artefactos de reliquia para volver a la sala de teletransporte secreta y acceder al nivel 28 (¿Area 51?), que, desde luego, es un rato trabajoso.



nivel18: **tell no tales**

tesoros: 1 cristal/1 joya transparente/61 cajas

TIME TRIALS:
1:42:00 - artefacto de zafiro
1:25:63 - artefacto de oro
1:05:23 - artefacto de platino

Tras derribar los aeróstatos del Dr. Cortex, Coco vuelve a alta mar a por más acción en un nivel con esquís jet de gran cilindrada. Usa las mismas tácticas básicas de antes, aunque hay un par de nuevos adversarios. A los que menean anclas los puedes esquivar siguiendo el balanceo de dichas áncoras.

Presta especial atención a los grupos de islas, ya que suele haber cantidad de cajas bien escondidas apiñadas a su alrededor. Además, hacia el final del nivel podrás salirte ligeramente del camino determinado y dar la vuelta a uno de los muchos barcos pirata. Detrás de él encontrarás cajas extra, así que asegúrate de ir ahí si quieres un perfecto en joyas transparentes. El resto es muy sencillo: ve sorteando minas y barcos y no tendrás problemas.





nivel19: double header

tesoros: 1 cristal/1 joya transparente/91 cajas

TIME TRIALS: 2:01:00 - artefacto de zafiro /1:34:00 - artefacto de oro
1:19:83 - artefacto platino

¡Si esto es lo que el futuro nos depara, más nos vale vivir a fondo el presente! En esta sección hay montones de nuevos obstáculos y enemigos, así que vete acostumbrando a ellos porque a partir de ahora los tendrás hasta en la sopa.

Lo primero que debes tener en cuenta es que aún no puedes conseguir las joyas transparentes; sólo puedes acceder a ellas desde el nivel 29. Así que la primera vez que vayas por este nivel no te molestes en obtener algo que no sea el cristal.

El primer obstáculo es el láser. Aguarda a que el camino no esté bloqueado por dos grandes rayos antes de pasar a toda prisa. Tras las cintas transportadoras (y más lásers), llegarás a un extraño enemigo flotante. En esencia, se le puede atacar cuando no refulge... ¡pero no nos preguntes qué es! Cárgate las cajas reforzadas mediante tu Súper Costalazo y luego brinca a la plataforma del final.

Te llevarán a una sección de *scroll* lateral habitada por extraños hombres platillo. Puedes saltar encima de ellos siempre que no toques los bordes naranjas; si lo haces, ¡quedarás carbonizado! Los discos suspendidos en el aire sólo puedes saltarlos cuando están verdes (y horizontales, claro), pero ve rápido porque pronto se pondrán rojos y se inclinarán. Enseguida llegarás a un enemigo puntiagudo que es letal. Espera cerca de él hasta que las púas se retraigan y salta entonces encima de su carcasa de acero para matarlo. La peana esférica verde de cerca te hará voltear y te catapultará por los aires. El primero sólo es de prueba; más adelante tendrán un propósito.

Al final de esta primera plataforma de *scroll* lateral hay un ascensor. Métete en él y saldrás disparado a una nueva plataforma. Los primeros peligros de aquí te son familiares, pero pronto llegarás a otra peana esférica. Esta vez te llevará por encima de la enorme pila de cajas TNT, así que ¡venga! Poco después está la fase de bonus... y no veas lo rarita qué es.

Los iconos del fondo te aconsejarán sobre qué poderes necesitas usar, pero hacen falta montones de saltos dobles y Tornados de la Muerte. La parte más difícil está justo al final, cuando has de saltar alto para romper la caja de la vida extra antes de hacer el torbellino y seguir así durante tres cajas más hasta la meta. ¡Nuestros pobres deditos!

Poco después del nivel de bonus hay una serie de lásers bajo los cuales deberás deslizarte antes de llegar a otro ascensor. Cuando empieces en la próxima plataforma no tardarás en llegar a otra peana esférica. Esta vez te llevará sobre un gran hueco con cajas por encima. El resto del nivel es sencillo. Hay un interruptor verde al final que detonará los nitros, pero esto no bastará aún para permitirte conseguir el perfecto en joyas transparentes.





SECRETO
EL CAMINO DIFÍCIL

Al empezar, dale a la caja interruptor flotante para accionar las cajas en armazón. Úsalas a modo de puente para cruzar el agua, pero ten cuidado con las cajas nitro que abundan en tu camino. Hay un par de enemigos a los que matar antes de partir al siguiente túnel acuático. Hay un grupo de nitros al principio, así que ten mucho cuidado al acercarte. El resto del pasadizo sólo requiere paciencia, de manera que tú a lo tuyo y enseguida tendrás la joya azul al final.

Nivel 15: Sphynxinator (Revisited)

Ahora que tienes la joya azul, vuelve al nivel 15 (Sphynxinator) y hacia mitad de camino verás una plataforma para joya azul. Súbete a ella para obtener la segunda joya transparente de ese nivel. No es un viaje fácil, empero: el suelo está cubierto de brea resbaladiza y deberás saltar numerosos fosos. La mejor técnica es deslizarte y saltar, pero aun así es difícil.

nivel 20: tomb wader

tesoros: 1 cristal/1 joya transparente/91 cajas

TIME TRIALS: 2:44:00 - artefacto de zafiro/1:45:03 -artefacto de oro
1:24:00 - artefacto de platino

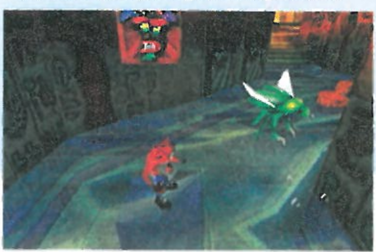


Así que Tomb Wader, ¿eh? Bueno, en realidad no es que los desarrolladores de *Crash* se cachondeen de *Tomb Raider*, porque, como éste es uno de los niveles más difíciles del juego, más bien es un homenaje que Naughty Dog rinde a la inefable Lara Croft.

Da la impresión de que en esta tumba las cañerías se han echado a perder porque las cuevas no paran de llenarse de agua, cosa nada buena porque Crash no sabe nadar y se ahogará si queda cubierto de líquido. Mmm... Primero de todo, lánzate en torbellino contra el manubrio para abrir la gran puerta de piedra y verás el primer charco problemático. Limítate a esperar que baje el nivel del agua antes de romper las dos cajas y salir a toda prisa por las escaleras. Delante hay una momia, pero tiene un sarcófago con pinchos, así que quizá lo mejor sea evitarla. El siguiente tramo de agua es un pelín más complicado. Haz detonar las dos cajas TNT y salta luego a las cajas de acero, que sube el agua. Cuando descienda, corre al otro lado. Escaleras arriba habrá un punto de control custodiado por un tipo con un escudo. Deslízate contra él para sacarlo de en medio y ve a visitar el nivel de bonus.

Esto es peliagudo. Ve al borde de los bloques de acero, salta y rompe la caja más baja; luego salta hacia atrás y acciona la caja interruptor para formar un puente. Ve avanzando mientras te cargas las varias cajas y llegarás a una serie de armazones con cajas debajo. Salta por ellos y rompe todas las cajas, luego pasa el vacío de un salto doble y dale a la caja interruptor. Con esto convertirás los armazones en cajas nitro, así que pega un salto doble, da un giro y ve al final. La caja TNT encenderá las cajas nitro, permitiéndote conseguir las 25.

De vuelta en el nivel principal, la siguiente balsa es fácil de pasar, pero la siguiente es algo más problemática. Aplasta las cajas y deslízate contra el tío del escudo antes de saltar a la pila de bloques de acero para evitar el agua que sin duda a estas alturas te llegará a los talones. Salta a la plataforma flotante y luego salta hacia arriba para cargarte la caja de encima. Un poco más adelante verás el armazón de una plataforma o una nueva plataforma, según hayas perdido o no una vida en el nivel. Ésta te llevará por el camino difícil, o sea que quizá sea prudente que sigas adelante para lograr el completo en joyas transparentes y dejar la parte chunga para mejor ocasión. El último grupo de túneles acuáticos es el más difícil porque están repletos de trampas. La primera es el tío del escudo. Aléjate de las nitros antes de deslizarte contra él, luego salta de vuelta y dale a la caja interruptor de encima de la plataforma flotante, ya que accionará una pila de bloques de acero más entrados en el túnel. El siguiente túnel también deberás abordarlo por fases, ya que es muy largo; pero no te preocupes, que las plataformas flotantes te ayudarán. El final ya está a la vista.

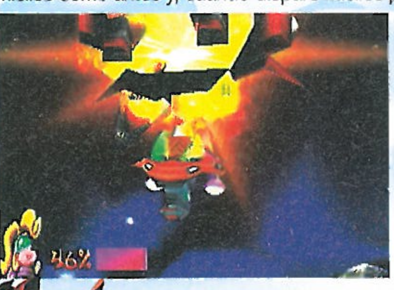


boss 4: dr. n gin

Éste es un jefe que tiene algo distintivo. Para empezar, lucharás contra él como Coco, en vez de como Crash, y es otro fantástico nivel de vuelo. Básicamente te enfrentarás al gran robot de batalla del Dr. N Gin cómodamente pertrechado en una pequeña nave espacial armada con cañones láser.

Debes atacar a este artilugio de metal por etapas, eliminando todos sus armamentos. Éstos emiten un brillo amarillo y son muy fáciles de detectar: ¡son las partes que te disparan! Antes que nada hay que eliminar cuatro orificios de misiles y dos ametralladoras. Dedícate a los orificios de misiles porque tienden a ser vulnerables la mayor parte del tiempo. Asegúrate de disparar a todos los misiles que te vienen o te causarán daños de consideración. Cuando el robot saque sus ametralladoras endósale varios disparos antes de retirarte para evitar su intenso tiroteo (baja al fondo y ve al otro lado de la pantalla). Luego vuelve a subir y endílgale un par de descargas más antes de que las ametralladoras caigan. Sigue concentrando tus disparos en los orificios de misiles y poco a poco irán cayendo todos. Una vez destruidos todos los orificios de misiles y las ametralladoras, centra toda tu atención en la pequeña sección circular de su barriga. Es bastante difícil de alcanzar por su tamaño y porque el robot no cesa de moverse.

Cuando vueles esta parte, N Gin retrocederá y se meterá en una nave espacial también fuertemente armada. Cárgate los orificios de misiles como antes y, cuando dispare misiles poligonales, esquívalos a la que se acerquen porque tienen una notable onda expansiva. En esta forma es más difícil de destruir, pero si guardas cuidado y disparas a todos los misiles antes de que te dañen, deberías poder acabar con él.



nivel22: orange asphalt

tesoros: 1 cristal/1 joya transparente/20 cajas

TIME TRIALS: 1:36:00 - artefacto de zafiro /1:31:00 - artefacto de oro
1:21:80 - artefacto platino

Ésta es la última de las peripecias en moto de Crash (sin contar el nivel oculto, claro), y vaya una forma de terminar. Este nivel es más largo y mucho más difícil que antes, así que estáte concentrado y vigila a los contrincantes: son mucho más vivos que antes y no se detendrán ante nada para echarte de la pista.

Ten cuidado con la pasma, porque en este nivel los coches de policía van hacia delante y hacia atrás en su intento por frenarte. Cuando los veas a lo lejos, vete hacia ellos, porque lo más probable es que se hayan apartado para cuando llegues adonde están. O si no, puedes pegarte a los lados de la carretera y pasarlos a toda leche.

Hay un montón de turbos sobre los que pasar, así que procura tocar tantos como puedas para mantener tu ventaja sobre los otros pilotos. Con práctica deberías poder completarlo con relativa facilidad.



Para alcanzar las frutas sólo hace falta utilizar algunas de las rampas; el resto del tiempo, procura avanzar en línea recta.





nivel21: gone tomorrow

tesoros: 1 cristal/2 joya transparente/89 cajas

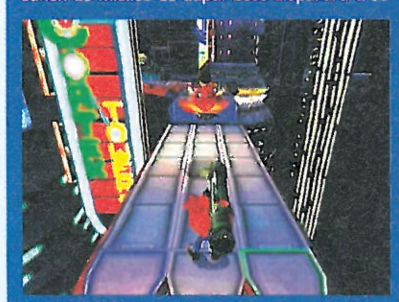
TIME TRIALS: 2:05:00 - artefacto de zafiro /1:25:60 - artefacto de oro
1:02:10 - artefacto platino

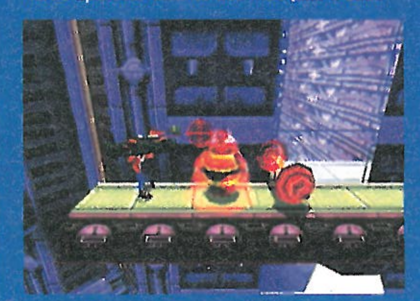
Antes de que te pongas en serio en este nivel, no vale la pena ir a por todas las cajas a menos que hayas conseguido la joya verde del nivel 23 (Flaming Passion), porque te hará falta usarla como plataforma para obtener todas las cajas y la segunda joya transparente.

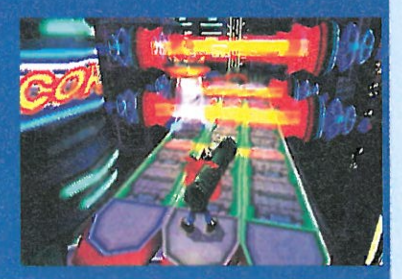
Cuando empieces este nivel, usa tu Bazooka de Fruta recién adquirido para pulirte a los tres primeros enemigos. Luego llegarás a un cañón de misiles de aúpa. Éste disparará tres andanadas (una a la derecha, una a la izquierda, una a la derecha) antes de volverse y producir un blanco verde. Cuando lo haga, salta y lánzate en torbellino contra él. Mata al siguiente grupo de enemigos con el Bazooka de Fruta y repite el proceso con el segundo cañón de misiles. Tras el conjunto de rayos láser de delante verás algunos bloques en armazón: ignóralos y vete a la caja interruptor. Dale y verás aparecer delante dos más (uno a cada lado). Usa el Bazooka de Fruta para eliminarlos y vuelve luego a los armazones originales, que ya se habrán convertido en cajas. Observarás que hay una caja en armazón a la izquierda, sobre la caja de rebotes. Ignórala (tendrás que volver a ella más tarde), pero no te cargues aún la caja de rebotes.

Justo delante hay una plataforma que te llevará a la sección de *scroll* lateral. Ve usando el Bazooka de Fruta para liquidar a los enemigos y en poco tiempo llegarás al nivel de bonus. Allí haz detonar la caja TNT para accionar la caja interruptor de debajo. Haz lo mismo con la nitro de delante y dispara a la siguiente de arriba a lo alto. El resto es fácil.

De vuelta al nivel principal, no queda mucho que te importune, siempre y cuando no hagas el burro. Al final de esta plataforma, habrá otra que te llevará otra vez a una perspectiva de *scroll* frontal. Aparte del gran lanzamisiles de la cinta transportadora, alcanzar el final debería ser sencillo... ¡pero más adelante volverás para encararte al auténtico desafío!







PODER

SÚPERPODER

Cuando derrotes a N Gin obtendrás el cuarto poder especial de Crash: el Bazooka de Fruta, que permite a Crash librarse de enemigos problemáticos a gran distancia.

Bazooka de fruta

Para usarlo, aguanta el botón L2 para activarlo y luego pulsa □ para disparar la fruta. Cuando apuntes a un enemigo, el cursor amarillo se volverá rojo y oirás un ruido.

SECRETO

SALA DE TELETRANSPORTE SECRETA

Cuando hayas completado los time trials desde el mundo de N Gin, tendrás suficientes Artefactos de reliquia para volver a la sala de teletransporte secreto y acceder al nivel 29 (Future Frenzy: entrada secreta). Desde aquí podrás obtener las dos joyas transparentes.



nivel 24: mad bombers

tesoros: 1 cristal
1 joya transparente
11 cajas

TIME TRIALS:

2:08:00 - artefacto de zafiro
1:55:20 - artefacto de oro
1:38:13 - artefacto de platino

Vuelta al cielo, sólo que esta vez a Crash le toca un poco de combate aéreo. Los objetivos son cinco bombarderos, todos los cuales deben ser abatidos para obtener el cristal. Son mucho más difíciles de destruir que los globos porque tienes que eliminar dos motores (uno a cada lado). Son bastante pequeños, así que hará falta una precisión milimétrica.

Usa las mismas estrategias de antes para evitar y destruir a los aviones robot, y cuando sólo te quede un blanco, dedícate a disparar a todas las cajas antes de terminar. Deberías poder conseguir todo el tesoro al dejar este nivel.

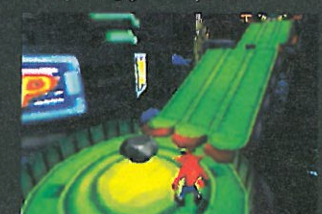
Cada bombardero tiene dos motores, uno a cada lado; para derribarlos, hay que cargarse los dos.



nivel 21: gone tomorrow (revisited)

Ahora que posees la joya verde, vuelve a este nivel y úsala como plataforma para llegar a las joyas transparentes. La plataforma de la joya verde te llevará a una sección de *scroll* frontal llena de malos y rayos láser. Ya te las has habido antes con todos ellos y sabes cómo evitarlos, así que usa el Bazooka de Fruta para matar a esos mamones y calcula bien cuándo pasar los láseres. Hacia el final hay una joya transparente; tómala y dale al interruptor antes de volver al nivel principal en la joya verde. Te bajarás cerca de esa caja de rebotes (¿la recuerdas?) y la última caja en armazón estará ya llena; ve por ella. Avanza por el nivel yendo a por todas las cajas a las que antes no podías acceder y al final conseguirás la segunda joya transparente.







nivel 23: flaming passion

tesoros: 1 cristal/1 joya transparente/91 cajas

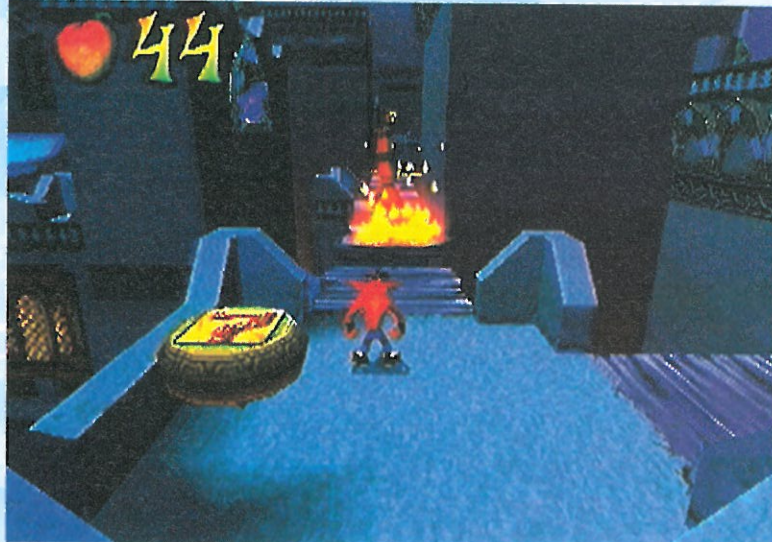
TIME TRIALS: 1:43:00 - artefacto de zafiro/1:13:10 -artefacto de oro
0:59:40 - artefacto de platino

Vuelta a esa hostil ciudad mediterránea, sólo que esta vez es en plena noche. Los primeros enemigos nuevos que te encuentras son los nativos adversos que lanzan bombas incendiarias por la ventana. Con el Bazooka de Fruta puedes eliminarlos antes de que te arrojen el fuego, lo cual es la mar de práctico.

Muchos de los problemas venideros ya los has visto y afrontado antes, pero recuerda: con el doble grupo de alfombras mágicas de los time trials, no te dediques a saltar a una y esperar a que rote al otro lado; aguarda a que ambas estén justo enfrente, salta entonces de una a la otra y luego al otro lado: ¡te ahorras la tira de tiempo!

Al cabo de no mucho llegarás al nivel de bonus. Armado con el Bazooka de Fruta es muy fácil: lo único que has de hacer es prestar atención y disparar a las varias cajas nitro. Hacia el final, llegarás a una hilera de cajas de rebotes. Úsalas para romper las cajas de encima, luego salta a la plataforma de la izquierda. Desde aquí, dispara a las dos primeras cajas de rebotes con el Bazooka de Fruta, luego salta al otro lado y dispara a las otras tres. El resto es fácil.

De vuelta al nivel principal, hay muy pocos problemas si usas tu arma. La única cosa para la que de verdad hay que estar al loro es la caja oculta que se encuentra cerca del final. Básicamente, al efectuar el último de tus rebotes en toldos, habrá una caja escondida sobre la plataforma de madera que usa de blanco el que te tira el fuego que hay por ahí. Elimínalos de antemano y da un salto doble para llegar a la caja. Ya deberías conseguir el perfecto en joyas transparentes.



GEMA

EL CAMINO DIFÍCIL

Si llegas a la mitad del nivel sin perder ninguna vida, verás una plataforma que te llevará al camino difícil del nivel. Antes de saltar sobre ella, avanza un poco y elimina la caja que hay justo más allá del salto sobre el toldo (cuando te transporten tras conseguir la joya verde, aparecerás algo más allá de este punto y te ahorrarás tener que tirar entonces para atrás). Ya en el camino difícil, las cosas no son en absoluto tan difíciles. Tú dispara a todo y usa las alfombras mágicas para superar los vacíos y no tendrás problemas. Toma la joya verde del final y ¡tan contento!





nivel 25: **bug light**

tesoros: 1 Cristal/2 Joyas transparentes/120 Cajas

TIME TRIALS:
1:49:00 - Artefacto de zafiro
1:34:83 - Artefacto de oro
1:12:96 - Artefacto de platino

Éste es un nivel muy feo si no te gusta la oscuridad, porque no es el más soleado de los ambientes. Para hacerte con la segunda joya transparente de este nivel, primero deberás haber obtenido las cinco joyas de color (¡luego verás por qué!).

La cosa empieza fácil con unos pocos fosos que saltar y enemigos que matar (recuerda: en caso de duda, usa el Bazooka de Fruta, ¡que para eso está!), pero tras el grupo de baldosas rojas que se hunden te quedarás en la más absoluta negrura, con sólo una luciérnaga por toda luz. Deberás ir rápido porque estos amiguitos no se están mucho rato por aquí. Mientras corres por el nivel, toda suerte de enemigos aparecerán e intentarán pararte en seco, así que encárgate de ellos como hiciste en niveles anteriores. En breve, si tienes la joya azul, verás una plataforma de joya azul. Pero, a menos que poseas todas las joyas de color, resiste la tentación de subirte a ella: si lo haces, luego te quedarás encallado y deberás volver a la sala de teletransporte. De modo que ignóralo por ahora y sigue por tu camino. Justo después de la plataforma de la joya azul hallarás una pila de cajas Aku Aku: rómpelas para volverte invencible y corre a través de cualquier cosa. Con tu invulnerabilidad deberías llegar sin problemas al nivel de bonus.

Ahora viene lo más difícil de todo, porque necesitarás de las luciérnagas para tener luz. La mejor táctica es saltar sobre la luciérnaga y cargarte tantas cajas como puedas usando la poca luz que tengas. Recuerda que a oscuras sigues pudiendo apuntar el Bazooka de Fruta contra las cajas, así que peina toda la zona y cárgate toda las que puedas antes de volver y tomar la luciérnaga. Con práctica verás que puedes conseguir todas las cajas; luego usa la luciérnaga para que te guíe hasta el final.

De vuelta en el nivel principal, sigue a través de los rayos de luz y toma el cristal. Luego has de hacer una carrera a la salida, sorteando los fosos y criaturas varias.

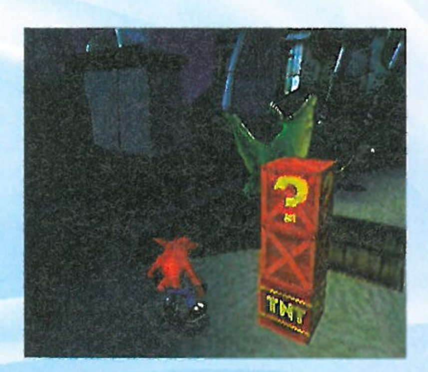
plataforma de **la joya azul**

Lo primero, primero: antes de saltar a la plataforma de la joya azul (¡asegúrate que tienes las cinco joyas de color, por amor del cielo!), corre un poco hacia delante y dale a la caja de punto de control; así, si mueres en el nivel de la joya azul (que es probable), volverás a empezar cerca de la plataforma.

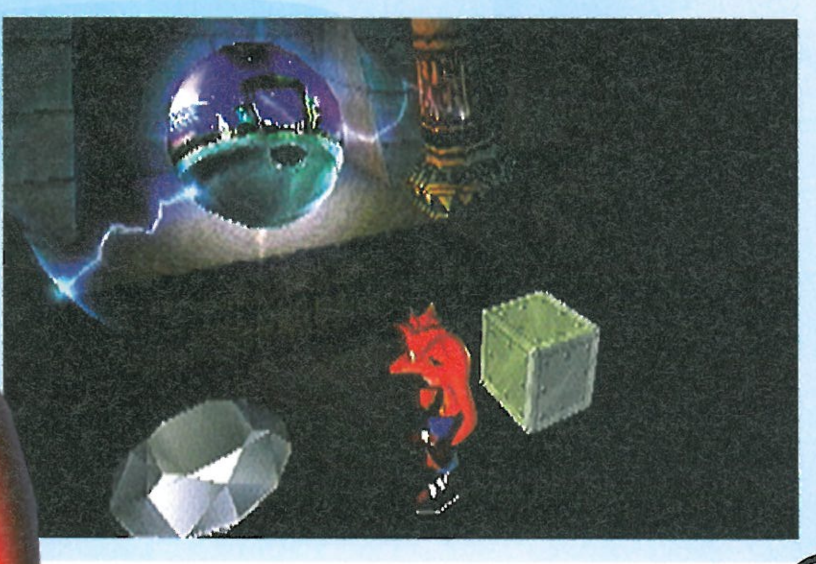
Los primeros escollos a evitar son los rayos de luz: hay una larga serie de ellos que precisan maniobras cuidadosas. Usar el poder del doble salto ayuda, pero cuando caigas ¡procura que no sea en medio de otro rayo de luz! Sal de esta sección saltando a la plataforma de la joya verde del final.

En esta nueva sección hay montones de lanzas que evitar, así como cajas nitro esparcidas por todo el suelo. Podrás escapar por medio de la plataforma de la joya morada. Esta siguiente sección requiere mucho brincar desde plataformas móviles. No es nada difícil, así que lo despacharás con rapidez. Salta a la plataforma de la joya amarilla del final. Esta sección es fácil: tan sólo esquiva los fosos y las momias puntiagudas y saldrás adelante. Brinca ahora a la plataforma de la joya roja para ir al último tramo. Aquí sólo hace falta un sencillo trote hasta la llegada y la joya transparente será tuya.









final boss: dr. n cortex







PODER

SÚPERPODER

Cuando venzas al Dr. N. Cortex cobrarás el quinto y último poder. Es el Acelerón Crash (Crash Dash) y permitirá a Crash correr por los niveles a gran velocidad. Es especialmente útil para las pruebas contrarreloj.

Acelerón Crash

Para usar el Acelerón Crash, aguanta el botón R2 junto con una dirección y empezarás a esprintar.

SECRETO

SALA DE TELETRANSPORTE SECRETA

Cuando hayas completado los time trials del mundo del Dr. N. Cortex, tendrás suficientes reliquias de artefactos para volver a la sala de teletransporte secreto y acceder al nivel de la última sala de teletransporte secreta. Es el nivel 30 (Rings Of Power). ¡Diviértete!

¡Por fin, la confrontación final! Ésta es la gran oportunidad de Crash para evitar que el vil dúo de Cortex y Uka Uka se apoderen del mundo. Con diferencia, se trata del jefe más difícil de vencer, pero ¿a que vale la pena sólo por borrar esa "sonrisa Profidén" de la cara de Cortex?

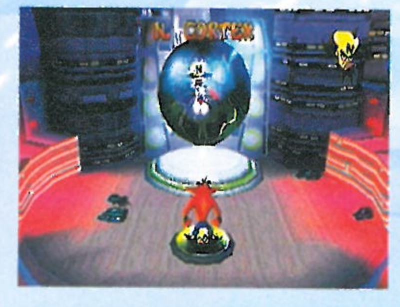
Al empezar el nivel, Aku Aku y Uka Uka estarán enzarzados en una lucha desquiciada. Su concentración será tan intensa que un enorme rayo de luz se extenderá por la pantalla mientras rotan. Debes esquivarlo a toda costa, bien saltándolo, bien corriendo en torno a él. No dejes de vigilar a Cortex, que te lanzará misiles. Tras un rato, se pondrá a soltar minas. Ésta es la señal para que te prepares a atacar. Cuando deje las minas, el campo de fuerza que rodea su avión desaparecerá, así que salta por encima de las minas y atácalo en torbellino cuando es vulnerable. Con esto lo tirarás del avión, de modo que cuando esté atontado en el suelo, ve lanzándote contra él en torbellino hasta tirarlo por el agujero que hay en el centro del nivel.

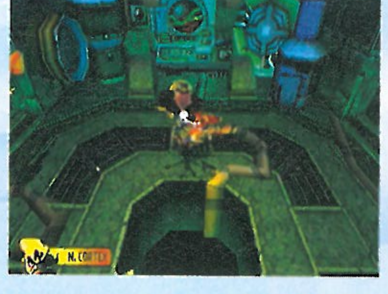
Ésta es la primera parte completa. Uka Uka lo arrastrará desde las profundidades y todo el proceso empezará de nuevo. Pero esta vez, Aku Aku y Uka Uka se liarán en un combate a muerte. De resultas, bailarán por la pantalla metidos en una melé encarnizada, así que quédate al fondo de la pantalla y muévete a izquierda o derecha para evitarlos. Una vez más, cuando Cortex suelte las minas, sáltalas y atácalo en torbellino para echarlo por el agujero.

Es raro, pero la última parte del nivel es la más fácil. Los dos hermanos vudú ya se habrán separado, pero siguen muriéndose por pelear y se abalanzarán uno contra otro. Cuando lo hagan, salte de en medio hasta que no haya peligro para volver a moverte. Ataca en torbellino a Cortex por última vez y te obsequiarán con el final malo (o el bueno, si has completado el 100% y lo has derrotado por segunda vez).

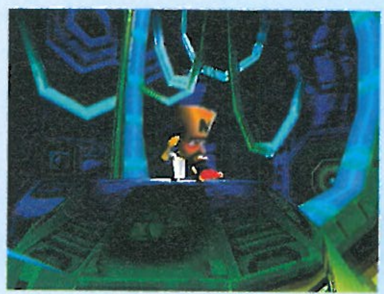
Cuando haya pasado el final malo, empezarás otra vez de vuelta en la sala de teletransporte, mediante la cual puedes conseguir las joyas y artefactos que te queden en los niveles.

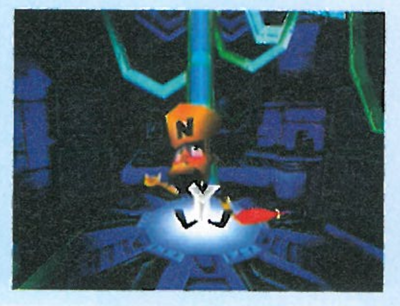
¡Ojo al dato! Cuando las dos máscaras colisionan, es el momento de que Crash salga por patas.

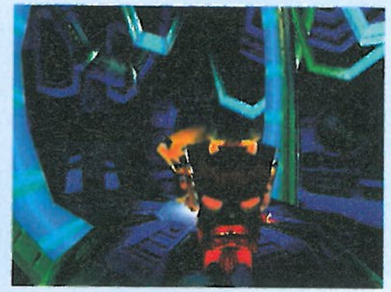












machacas del time trial

Así que te crees que eres la leche porque has completado los time trials, ¿eh? Pero ¿eres lo bastante bueno para obtener todas las reliquias de artefactos de platino? Si lo eres, es momento de enfrentarte a Naughty Dog en su propio juego.
Verás, cuando completes *Crash Bandicoot 3* con un final bueno, te presentarán los mejores tiempos de todos los niveles, obtenidos por los miembros de las plantillas de Naughty Dog y Sony Computer Entertainment. Estos tíos son los que hicieron el juego; si los superas, es que eres el mejor del mundo.

Los mejores tiempos de Naughty Dog

Nivel	Tiempo	Nivel	Tiempo
NIVEL 1 (TOAD VILLAGE)	0:39:93	NIVEL 17 (BYE BYE BLIMPS)	0:38:63
NIVEL 2 (UNDER PRESSURE)	0:57:83	NIVEL 18 (TELL NO TALES)	1:01:70
NIVEL 3 (ORIENT EXPRESS)	0:16:96	NIVEL 19 (FUTURE FRENZY)	1:07:47
NIVEL 4 (BONE YARD)	1:15:36	NIVEL 20 (TOMB WADER)	1:11:16
NIVEL 5 (MAKIN' WAVES)	0:50:66	NIVEL 21 (GONE TOMORROW)	0:55:46
NIVEL 6 (GEE WIZ)	0:58:66	NIVEL 22 (ORANGE ASPHALT)	1:16:70
NIVEL 7 (HANG 'EM HIGH)	0:34:36	NIVEL 23 (FLAMING PASSION)	0:51:10
NIVEL 8 (HOG RIDE)	0:33:96	NIVEL 24 (MAD BOMBERS)	1:24:10
NIVEL 9 (TOMB TIME)	0:50:63	NIVEL 25 (BUG LITE)	1:08:00
NIVEL 10 (MIDNIGHT RUN)	0:13:20	NIVEL 26 (SKI CRAZED)	0:28:63
NIVEL 11 (DINO MIGHT!)	0:55:00	NIVEL 27 (HANG 'EM HIGH)	N/A
NIVEL 12 (DEEP TROUBLE)	1:00:46	NIVEL 28 (AREA 51?)	1:38:96
NIVEL 13 (HIGH TIME)	0:45:10	NIVEL 29 (FUTURE FRENZY)	N/A
NIVEL 14 (ROAD CRASH)	1:15:53	NIVEL 30 (RINGS OF POWER)	0:47:93
NIVEL 15 (DOUBLE HEADER)	0:56:00	NIVEL 31 (HOT COCO)	0:14:60
NIVEL 16 (SPHYNXINATOR)	0:50:63	NIVEL 32 (EGGIPUS REX)	0:41:10

niveles de teletransporte secretos

Puedes acceder a cada uno de estos niveles mediante la sala de teletransporte secreta una vez que Crash haya recogido cinco artefactos de time trial de cada mundo.



nivel 26: ski crazed

tesoros: 1 Joya transparente 100 Cajas

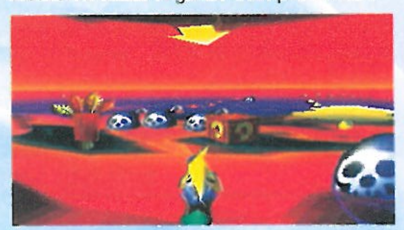
TIME TRIALS: 1:16:00 - Artefacto de zafiro/0:50:50 - Artefacto de oro/0:33:30 - Artefacto de platino

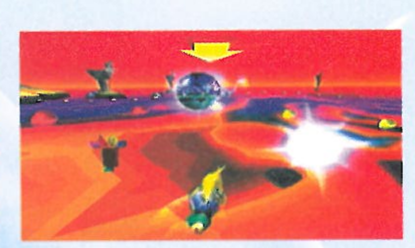
¡PARA ENTRAR EN ESTE NIVEL HACEN FALTA CINCO ARTEFACTOS!

El primero de los niveles extra de la sala de teletransporte secreta tiene que ver una vez más con Coco y unos esquís jet. Pero esta vez las cosas se han acalorado, porque la acción tiene lugar en una isla volcánica y, como resultado, el agua está llena de lava líquida.

Se aplican las mismas tácticas de antes y, por suerte, todas las cajas son bastante fáciles de localizar, por lo que no hace falta buscar mucho. Sin embargo, hay muchas más minas que sortear, si bien son los únicos obstáculos que encontrarás en esta agua hirviente. En un momento dado llegarás a un par de rampas: cada una tiene una caja encima, así que tendrás que pasar por las dos a fin de conseguir sendas cajas.

Ten cuidado al abordar algunas de las últimas rampas porque tiende a haber un montón de cajas nitro por el aire junto a las cajas normales. Además, cuando te acercas al final, verás una rampa puesta cerca de un grupo de minas que tienen detrás una caja interruptor verde flotante. Necesitarás cobrar suficiente velocidad para darle a esta caja, ya que de lo contrario te encontrarás con la salida bloqueada por cajas nitro.







nivel 27: hang 'em high

entrada secreta



tesoros: 1 Joya amarilla

TIME TRIALS: No hay

PARA ENTRAR EN ESTE NIVEL HACEN FALTA DIEZ ARTEFACTOS.

Éste es el camino que deberás tomar para llevarte la joya amarilla del nivel Hang 'Em High. Usa el Bazooka de Fruta para eliminar a los enemigos y las cajas nitro, y luego utiliza las alfombras mágicas para pasar los huecos. Hay un tramo complicado cerca del final para el que has de dar muchos saltos dobles desde los toldos con el fin de deshacerte de las cajas nitro flotantes.

Toma la joya amarilla del final y ve luego en la plataforma móvil al otro lado para empalmar con el nivel principal. Te unirás a él junto a la salida, así que ve hacia ella sin más y completa el nivel entero.





JOYAS DE COLOR

Sólo por resumir, aquí tienes un breve sumario de todos los lugares donde se ocultan las cinco joyas de color...

Joya amarilla
Recoge los diez artefactos y ve a la sala de teletransporte secreta. Desde aquí, entra en el nivel 27 (Hang 'Em High). La encontrarás al final de esta sección corta.

Joya roja
Ve al nivel 12 (Deep Trouble) y nada hasta el final. Dale a la caja interruptor y baja nadando a la pila de TNT. Pasa por el nuevo hueco y al final llegarás a la joya roja.

Joya morada
Ve al nivel 13 (High Time) y avanza por él sin perder ni una vida. En un momento dado llegarás a una plataforma que te llevará por el camino difícil. ¡Complétalo y la joya morada será tuya!

Joya azul
Ve al nivel 20 (Tomb Wader) y avanza por él sin perder ni una vida. En un momento dado llegarás a una plataforma que te llevará por el camino difícil. ¡Complétalo y la joya azul será tuya!

Joya verde
Ve al nivel 23 (Flaming Passion) y avanza por él sin perder ni una vida. En un momento dado llegarás a una plataforma que te llevará por el camino difícil. ¡Complétalo y la joya verde será tuya!

USOS DE LAS JOYAS DE COLOR

Cada joya de color de *Crash 3* te proporcionará una plataforma en otros niveles (los que incluyen una joya transparente extra) para llegar a nuevas secciones. Ésta es una breve guía de los sitios donde aparecerán dichas plataformas...

Plataforma de la joya amarilla
Aparecerá en el nivel 11 (Dino Might!)

Plataforma de la joya roja
Aparecerá en el nivel 4 (Bone Yard)

Plataforma de la joya morada
Abrirá un muro en el nivel 9 (Tomb Time)

Plataforma de la joya azul
Aparecerá en el nivel 16 (Sphynxinator)

Plataforma de la joya verde
Aparecerá en el nivel 19 (Future Frenzy)

Plataformas de todas las joyas de color
Aparecerán en el nivel 25 (Bug Lite)

nivel 28: ¿area 51?

tesoros: 2 joyas transparentes 24 cajas

TIME TRIALS: 1:53:00 - Artefacto de zafiro/1:49:80 - Artefacto de oro/1:44:50 - Artefacto de platino

PARA ENTRAR EN ESTE NIVEL HACEN FALTA 15 ARTEFACTOS.

Crash se sube otra vez a su moto para afrontar un tramo de carretera muy peligroso en plena noche. No obstante, no se ve ningún otro coche... así que ¿a qué se enfrenta Crash exactamente? La respuesta a tal pregunta no tarda en llegar (seguro que ya lo habías adivinado por el nombre del nivel ¿no?): ¡son OVNIS!

Ésta es la sección de carreras más difícil de todas, no sólo porque apenas puedes ver qué tienes delante, sino porque los platillos volantes con los que compites son de un rápido que asusta. Pero toma nota de cómo se mueven: puede que de repente se aparten al acercarse a un foso, o incluso pueden elevarse para evitar el tráfico que viene de cara. Este tráfico consiste en coches patrulla a todo trapo, por cierto: verás sus faros a lo lejos y harías bien en salirte de en medio para evitar una colisión frontal.

Te premiarán con una joya transparente por ganar la carrera y otra por cargarte las cajas; pero, créenos: no podrás conseguirlas ambas en la misma carrera.

No olvides pasar por todas las flechas de velocidad para asegurarte que no te quedas detrás del pelotón, y ten cuidado con un grupo de rampas del final: si no pasas por ellas acabarás cayendo por los fosos que cubren toda la superficie de la carretera.

nivel 29: future frenzy
entrada secreta

tesoros: 1 Joya transparente

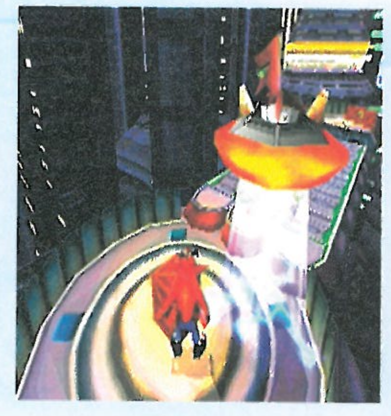
TIME TRIALS: No hay

PARA ENTRAR EN ESTE NIVEL HACEN FALTA 20 ARTEFACTOS.

Entrar en el nivel Future Frenzy por esta entrada es la única forma de obtener ambas joyas transparentes. Una puedes recogerla al instante por usar esta entrada; la otra la consigues al cargarte todas las cajas de esta área y las de la parte principal del nivel.

Hay que realizar un salto alto muy difícil cerca de la salida de esta área: corre hacia ahí, usa el doble salto y deberías conseguirlo. Utiliza el Bazooka de Fruta para eliminar los tipos de los platillos y los otros obstáculos, además de cualquier caja nitro problemática con la que te topes.

Cuando agarres la primera joya transparente y vuelvas en la plataforma al nivel principal empezarán los problemas de verdad, porque tendrás que ir por la izquierda y desandar el camino por el nivel para romper las primeras cajas. Luego deberás correr hacia atrás y completar el resto del nivel a fin de cargarte todas las cajas y obtener la segunda joya transparente. Asegúrate de visitar el nivel de bonus: es mucho más fácil que antes, ahora que cuentas con tu Bazooka de Fruta para eliminar todas las cajas.



nivel 30: rings of power

tesoros: 2 Joyas transparentes 33 Cajas

TIME TRIALS:
1:20:00 - Artefacto de zafiro
1:01:43 - Artefacto de oro
0:51:73 - Artefacto de platino

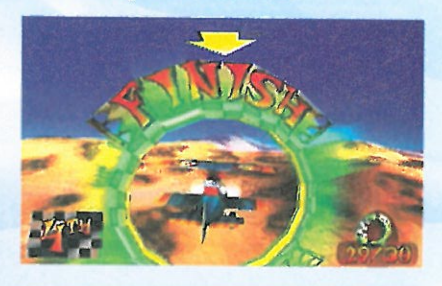


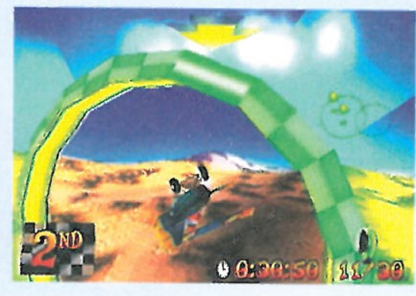
Ésta es una forma bien divertida de acabar el juego. Es otro nivel de vuelo, pero sin las hostilidades certeras de las dos anteriores. Tu objetivo es simplemente pasar por todos los aros (30 en total), uno detrás de otro. Al pasar por uno, el próximo en la secuencia emitirá un fulgor verde, así que no te perderás.

Deberás completarlo un par de veces para conseguir las dos joyas transparentes (obtienes una por acabar en primer lugar y la otra por romper toda las cajas), porque para llegar a todas las cajas tendrás que salirte un poco del trayecto cerca de la salida.

Cada vez que atravieses un aro experimentarás un acelerón que te impulsará al siguiente, pero ándate con ojo: tu avión cuesta más de dominar cuando va rápido. Para llegar primero y hacer un buen papel en la contrarreloj, puedes hacer un viraje pronunciado a través de cada aro y ganar más velocidad, pero al hacer esto tendrás que maniobrar mucho, así que hazlo sólo con los aros que están alejados, y no en los grupos cercanos.

Cuando hayas completado este nivel deberías haber completado el 100% de *Crash Bandicoot 3* (si no, vuelve a niveles anteriores y hazte con las joyas y artefactos que te hayas dejado). Si has completado el 100%, regresa a derrotar de nuevo al Dr. Cortex y verás el final bueno.





¿100%completo?

Conque crees que has completado *Crash Bandicoot* y lo has visto todo, ¿verdad? ¡Mentira! Lo creas o no, el juego no está totalmente acabado cuando llegas al 100%. Hay más secretos ocultos que hallar, todos desvelados aquí mismo...

niveles secretos

En la más pura tradición de *Crash Bandicoot*, hay un par de niveles secretos recónditos en el juego que sólo hallará el jugador más entregado... ¡y quien lea esta guía, por supuesto! La primera vez que se nos advierte de su presencia es durante los créditos finales, cuando se muestran los mejores tiempos de los desarrolladores. Tras mucho buscar, dimos con los dos niveles sospechosos, y aquí están...

nivel 31: (hot coco)

tesoros: 1 Joya transparente 70 Cajas

TIME TRIALS: 1:28:30 - Artefacto de zafiro/0:58:40 - Artefacto de oro/ 0:46:10 - Artefacto de platino

• Cómo llegar: Ve al nivel 14 (Road Crash) y empieza la carrera como siempre. Mientras corras, estáte al loro porque a medio recorrido verás una extraña señal de "Paso para *aliens*" en el lado izquierdo de la carretera. Si vas hacia él y lo echas abajo, pararás y te transportarán al misterioso nivel 31 (Hot Coco).

Este nivel de alto secreto presenta una vez más a Coco en unos esquís jet y en aguas volcánicas (ver nivel 26: Ski Crazed). La mayor diferencia, sin embargo, es que ahora no hay ni una flecha que te indique la dirección correcta, así que podrás tomarte tu tiempo y zumbar por ahí a tu bola para cargarte todas las cajas. Algunas están bien escondidas, así que asegúrate de buscar por todas partes. Toma además nota mental de dónde está más o menos la salida, porque encontrarla puede ser la mar de difícil tras estar unos minutos vagando por ahí.

Para los time trials, todo lo que tendrás que hacer es ir a la parte trasera de la isla volcánica y usar la rampa para darle al bloque interruptor que flota en el aire. Hecho esto, la salida quedará despejada de cajas nitro y podrás salir. Pero no te preocupes demasiado: hay una pasada de cajas de tiempo para despachurrar y mantener el contador a raya.



nivel 32: (eggipus rex)

tesoros: 1 Joya transparente 0 Cajas

TIME TRIALS:
1:21:38 - Artefacto de zafiro
1:03:36 - Artefacto de oro
0:48:86 - Artefacto de platino



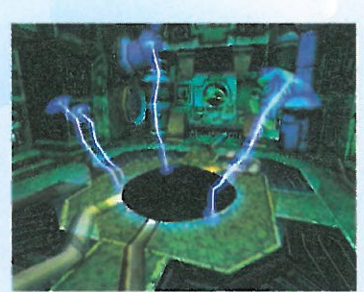
• Cómo llegar: Ve al nivel 11 (Dino Might!) y usa la plataforma de la joya amarilla. Cuando estés en esta sección, algo más difícil, sigue hasta que te persiga el triceratops gigante. Al llegar al SEGUNDO pterodáctilo, ve hacia él y deja que te capture. Entonces te trasladarán al nivel 32 (Eggipus Rex).

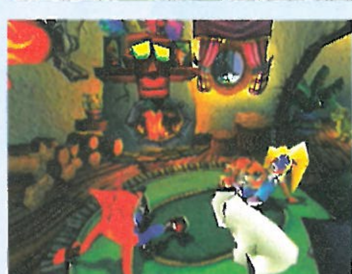
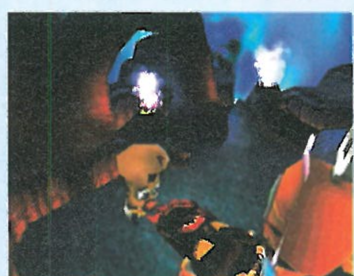
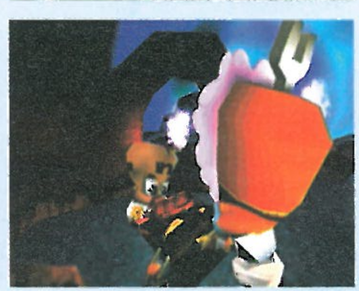
Este nivel de alto secreto es muy, pero que muy divertido. Va de cabalgar sobre el dinosaurio por un nivel de plataformas de *scroll* lateral. No hay cajas que romper; sólo tienes que recoger montones de frutas. Deberás ir con cuidadín al saltar porque hay minivolcanes que esquivar y pterodáctilos que saltar. Si pierdes el dinosaurio, hay tres puntos específicos donde encontrarás otro, así que insiste. La joya transparente puedes hallarla junto a la salida.

coclusión especial (105%)

Cuando completes todas las joyas y artefactos de los dos niveles secretos extra (los artefactos deben ser al menos de oro o platino), observarás que has completado el 104% de *Crash Bandicoot 3*. Mmm, no es un número redondo, ¿verdad? Bueno, si vuelves a la sala de teletransporte principal y vas hasta Coco (quien está junto a la pantalla de grabación de partida), aparecerá otra joya transparente. Si la pillas, te obsequiarán con una breve pero entretenida exhibición de fuegos artificiales y acabarás el juego con un rango de 105%. Ahora ya has dominado de verdad *Crash Bandicoot 3*. ¡Felicidades!



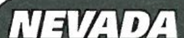
Editor: Core / Eidos
Distribuidor: Proein
Precio: 8.990 pesetas

En la **última parte** de nuestra **masiva guía** acompañamos a **Lara** a Nevada y a la **Antártida**. Además, para rematar la **faena**, revelamos las **zonas y niveles secretos**.

TOMB RAIDER III

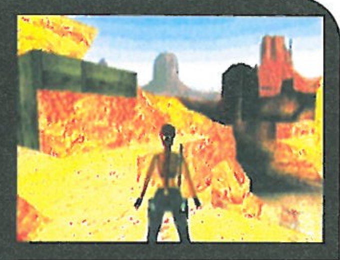






NEVADA

Tras sortear serpientes de cascabel en el desierto, Lara acaba hallando el camino al recinto militar, sólo para que la arresten. De algún modo ha de evitar a los guardas armados, recuperar sus armas y llegar a la esquiva Área 51.



NEVADA

4.1 DESIERTO DE NEVADA



01

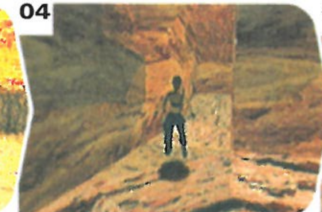
1. Tras deslizarte cuesta abajo, desenfunda las pistolas para matar a dos buitres.

02

2. Anda despacio hacia los arbustos, atento a las serpientes de cascabel.

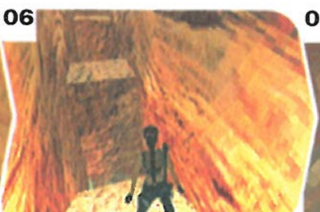
03

3. Ve a la derecha de las rocas del centro y la piscina pequeña (hay arenas movedizas a su izquierda).

04

4. Entra en el pasadizo y síguelo a la derecha, saltando una pendiente corta para ir al rincón.

05

5. Empuja el bloque a la izquierda para hallar los cartuchos de escopeta. Sube los escalones del rincón.

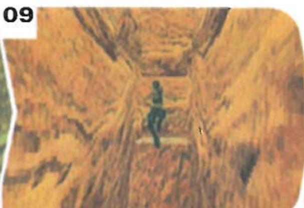
06

6. Ve al borde de la cuesta (no bajes por ella) y da un salto largo para agarrarte al siguiente bloque.

07

7. Baja colgándote por el otro lado. Mata a las serpientes y toma el cristal de grabación, el botiquín pequeño y las bengalas.

08

8. Ve a la izquierda para cargarte a otra sierpe y empuja el bloque para salir.

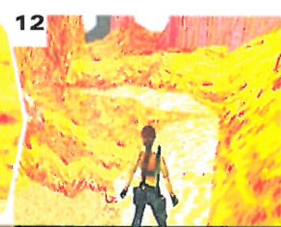
09

9. Ve a la izquierda y otra vez escaleras arriba. Da un salto largo para asirte de nuevo al bloque.

10

10. Realiza un salto largo hasta el próximo bloque y trepa a la derecha para salir fuera.

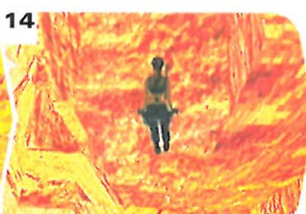
11

11. Ve al rincón derecho y da un salto largo al saliente. Dispara a la serpiente que hay en el arbusto.

12

12. Da un salto largo al próximo saliente. Salta el hueco y síguelo.

13

13. Sal corriendo del extremo para caer en un saliente bajo. Tírate del final y ve a la derecha en busca del botiquín grande.

14

14. Sube de nuevo al saliente bajo, gira a la derecha para dar un salto largo y agárrate al saliente de las rocas.

15

15. Sube y salta al repecho corto. Anda despacio hacia la serpiente de cascabel y mátala.

16

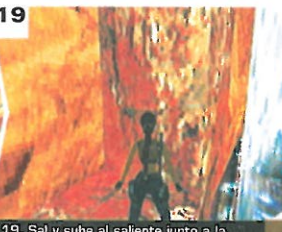
16. Sigue subiendo por el saliente para llegar a lo alto de la caja grande. Tírate en medio.

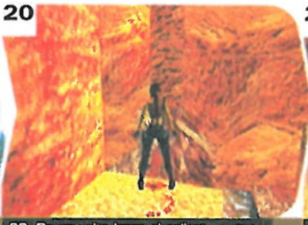
17

17. Nada por el túnel a la superficie de la siguiente piscina. Sal fuera y cruza la arcada.

18

18. Sumérgete en la piscina y busca golosinas varias en el fondo, incluidas algunas junto a la cascada.

19

19. Sal y sube al saliente junto a la cascada. Sube al bloque y da un salto largo a la derecha para asirte al saliente.

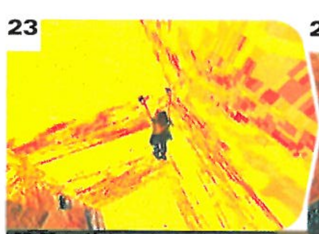
20

20. Da un salto largo al saliente y otro a la derecha para agarrarte al saliente entre los repechos.

21

21. Aúpate y trepa por el muro escalable, subiendo por la izquierda para volver al saliente inicial.

22

22. Ahora da un salto largo a la izquierda hacia el saliente triangular y uno corto para agarrarte al saliente cuadrado.

23

23. Mata al buitre y da un salto corto al próximo saliente. Sube al bloque del final y luego al pilar alto.

24

24. Da un salto largo a la izquierda y agárrate al borde más alto. Encarámate y síguelo a la izquierda; salta al saliente iangular.

25

25. Dispara a la serpiente del arbusto, luego sube y salta sobre el saliente de la derecha para ver los aviones sigilosos.

26

26. Salta ligeramente sobre la cuesta, de forma que te deslices hacia atrás desde la siguiente y puedas agarrarte.

27

27. Desplázate a la izquierda a por el cristal de grabación. En la esquina está el detonador, pero aún no puedes usarlo.

LIBRO DE RUTA



28. Baja trepando el muro de la izquierda y déjate caer al borde izquierdo. Ve a la izquierda y salta al muro junto a la cascada.

29. Trepa a lo más alto y salta al saliente. Luego da un salto largo al saliente de detrás de la cascada.

30. Gira a la derecha, da un salto corto al saliente y luego uno largo al borde junto al rincón derecho.

31. Da un salto largo sobre el agua al próximo saliente y dirígete entonces a la orilla.

32. Trepa el muro pasando por el agujero del rincón izquierdo. Dispara a la serpiente y toma la munición de Uzi.

33. Tírate de vuelta a la orilla y cárgate el ofidio que hay junto al pilar de roca. Ve por la entrada izquierda.

34. Sigue el pasadizo hasta la sala de la cadena. Salta por el saliente izquierdo/derecho para obtener el cristal de grabación.

35. Vuelve a la orilla y ve por la izquierda de la máquina amarilla, abatiendo al tipo armado.

36. Sigue adelante y sube por las escaleras a lo alto de la máquina. Ve a al derecha y al muro para pasar la puerta.

37. Mata a los buitres. Tírate al agua a la derecha y tira de la palanca. Toma las bengalas del portillo de enfrente.

38. Sal por la orilla arenosa y ve más allá de los cactus en pos de las granadas, matando además a otra serpiente.

39. Ve a la izquierda y métete de nuevo en el agua. Bucea hasta el rincón para tirar de la palanca.

40. Sal a respirar y bucea entre las pendientes amarillas para cruzar el portillo abierto.

41. Tira de la palanca sobre el túnel al entrar y luego de otra justo al doblar la esquina derecha.

42. Sigue adelante y sube a la superficie en una piscina pequeña. Enfila el pasadizo y acciona el interruptor del final.

43. Gírate y ve a la derecha para deslizarte por la pendiente de agua, de vuelta a la piscina.

44. Sal junto a las puertas y ve siguiendo la pared al área vacía para hallar el botiquín grande.

45. Da un salto largo para asirte al saliente alto y conseguir el botiquín pequeño. Salta hacia atrás.

46. Tírate al bloque derecho y da un cuidadoso salto corto al saliente de la cascada a por el cohete.

47. Salta otra vez al bloque, gírate y da un salto corto al saliente bajo. Da un salto largo a los dos siguientes.

48. Déjate caer por la izquierda, de vuelta a la orilla. Da un salto largo sobre el agua y acércate a la máquina, a la izquierda.

49. Cruza la entrada del rincón para hallar el montacargas elevado. Dispara al tipo desarmado que viene.

50. Ve por la parte trasera para entrar en el ascensor y, por último, recoge el interruptor del detonador.

51. Sal a la orilla y ve a la derecha, de vuelta al saliente largo. Síguelo y da un salto largo al saliente de la izquierda.

52. Da un salto largo al saliente del rincón izquierdo y luego da un salto corto al que hay junto a la cascada.

53. Da un salto largo en diagonal al saliente de fuera. Luego da otro desde el lado derecho para asirte al saliente.

54. Ve a la izquierda y usa el interruptor en el detonador, pero salta enseguida a un lado para esquivar el canto rodado.

55. Baja a la caverna siguiendo el cable. Sube al bloque de la izquierda para saltar y asirte al saliente del rincón izquierdo.

56. Vuélvete y da un salto largo al saliente triangular, luego da uno corto al siguiente.

57. Sube desde el saliente arenoso y gatea al área de encima del recinto vallado.



58. Déjate caer y toma las granadas de los arbustos de la derecha; luego ve por la izquierda, más allá de la valla (no la toques).

59. Métete en el túnel y síguelo hasta el pasadizo. Salta el agujero para agarrarte al saliente.

60. Sube a la derecha para hallar la piscina. Salta dentro y nada a la derecha para tirar de la palanca de detrás del pilar.

61. Nada al túnel de la izquierda para tirar de otra palanca. Vuelve a la superficie y sal.

62. Déjate caer y cuélgate/tírate al agujero. Luego sube por el otro lado y gatea de vuelta afuera.

63. Dirígete a la izquierda para entrar en el gran pasadizo rocoso. Deslízate y mata a las serpientes junto al arbusto.

64. Cruza la puerta derecha y acciona el interruptor para llenar la piscina. Vuelve al túnel anterior.

65. Gatea/anda y tírate por el agujero. Luego gatea por el siguiente túnel.

66. Mata a los hombres desarmados y sube la escalera que hay en el lado opuesto del edificio para entrar en él.

67. Nada al saliente y da luego un salto largo por la puerta abierta para caer en la zona del campamento.

68. Mata a los tipos y ve más allá de la entrada de la izquierda al hangar con la moto quad. Dispara a los hombres.

69. Toma el botiquín pequeño y ve a la columna de la derecha a por munición de Uzi. Ve con el quad afuera.

70. Sube despacio por la rampa de la izquierda, parando en la parte plana del tejado. Toma el acceso al generador, a la derecha.

71. Baja la rampa en el quad y ve por la izquierda a la otra entrada. Entra en la sala de la mesa de billar y cárgate al tío.

72. Ve al despacho y tira a la derecha, a la caja de conmutadores, para usar el acceso al generador.

73. Mata al tipo y cruza la puerta que se ha abierto. Dale al interruptor para apagar el cercado eléctrico.

74. Vuelve al buggy y ve con él a las puertas pasando la rampa. Acciona el interruptor para abrirlas.

75. Sal del recinto y ve por la izquierda al pasadizo rocoso. Acelera en la rampa grande para saltar el cercado.

NEVADA

4.2 RECINTO DE SEGURIDAD

1. No tienes armas. Sube a la ventana de la celda, rueda y pasa corriendo el guardia para escapar.

2. Ve a la izquierda y acciona el interruptor para liberar al prisionero; éste matará al guarda a golpes.

3. Pulsa el siguiente interruptor para abrir dos celdas y liberar a otro preso.

4. Ve a la pasarela y pulsa los interruptores para abrir las celdas. Entra en la de más a la izquierda.

5. Sube por donde la palangana y empuja el bloque. Gatea a la izquierda y luego a la derecha por los huecos.

6. Empuja otro bloque, gatea de vuelta y empuja otra vez el primer bloque.

7. Vuélvete y salta adelante para agarrarte al saliente. Encarámate al pasadizo largo.



8. Anda hacia el alambre de púas y salta hacia atrás dos veces. Luego da un salto largo para pasarlo sin peligro.

9. Sube al otro lado y continúa. Anda por entre el alambre para accionar el interruptor.

10. Sube al saliente izquierdo y baja luego un poco por la escalera para tirarte al saliente.

11. Tírate por el portillo y corre a la izquierda, pasando al guarda armado, para accionar el interruptor.

12. Los prisioneros llegan para matar al guarda. Afánale los cartuchos de escopeta y la tarjeta (Keycard) tipo A.

13. Usala para abrir la siguiente serie de puertas. Crúzalas y tuerce a la derecha.

14. Acciona el interruptor para abrir la puerta de los lavabos. Entra y dale al interruptor para abrir la siguiente puerta.

15. Arrastra y empuja el bloque derecho al pilar del rincón para subir por el portillo.

16. Salta la cañería y acciona el interruptor de la derecha. Tírate de vuelta por el portillo al agua.

17. Nada al rincón de enfrente para salir por el portillo. Sube al pasadizo oscuro.

18. Ve andando y salta sobre el agujero al área iluminada. Sigue por el pasadizo iluminado a las escaleras.

19. Ve por el pasadizo del tejado y da un salto largo sobre dos montones de alambre de púas.

20. Tírate al final a la sección amarilla para accionar el interruptor y desactivar así los fuegos.

21. Acciona el otro interruptor para abrir la puerta y sube luego otra vez por el agujero.

22. Vuelve por el pasadizo, dando un salto largo para superar dos montones de alambradas de púas. Sube al pasadizo.

23. Ve al agujero y tírate por él a la cocina. Acciona el interruptor y cruza la puerta.

24. Abre primero la puerta derecha y luego la izquierda. Huye de los guardas por la puerta derecha a la cantina.

25. Cruza la entrada del fondo a la izquierda; ve a la derecha y luego a la izquierda. Los prisioneros matarán a los guardas.

26. Vuelve por la cantina a la sala verde de los guardas y acciona el interruptor para elevar el enrejado de la cocina.

27. Regresa a la cocina y pasa con cuidado los ventiladores para recoger el cristal de grabación.

28. En la parte trasera, deslízate por el lado izquierdo y salta desde la siguiente cuesta sobre la alambrada de púas.

29. Sube al túnel y gatea por el. Luego sube por la escalera y ve al saliente izquierdo.

30. El portillo se abre. Gírate y salta para subir por él. Ve pasadizo arriba a las escaleras.

31. Sube por la escalera del enrejado a la zona verde. Toma el botiquín pequeño que hay a la izquierda.

32. Ve cuesta arriba y corre a la derecha dejando atrás al guarda. Ve a la izquierda junto a la caja y a la derecha.

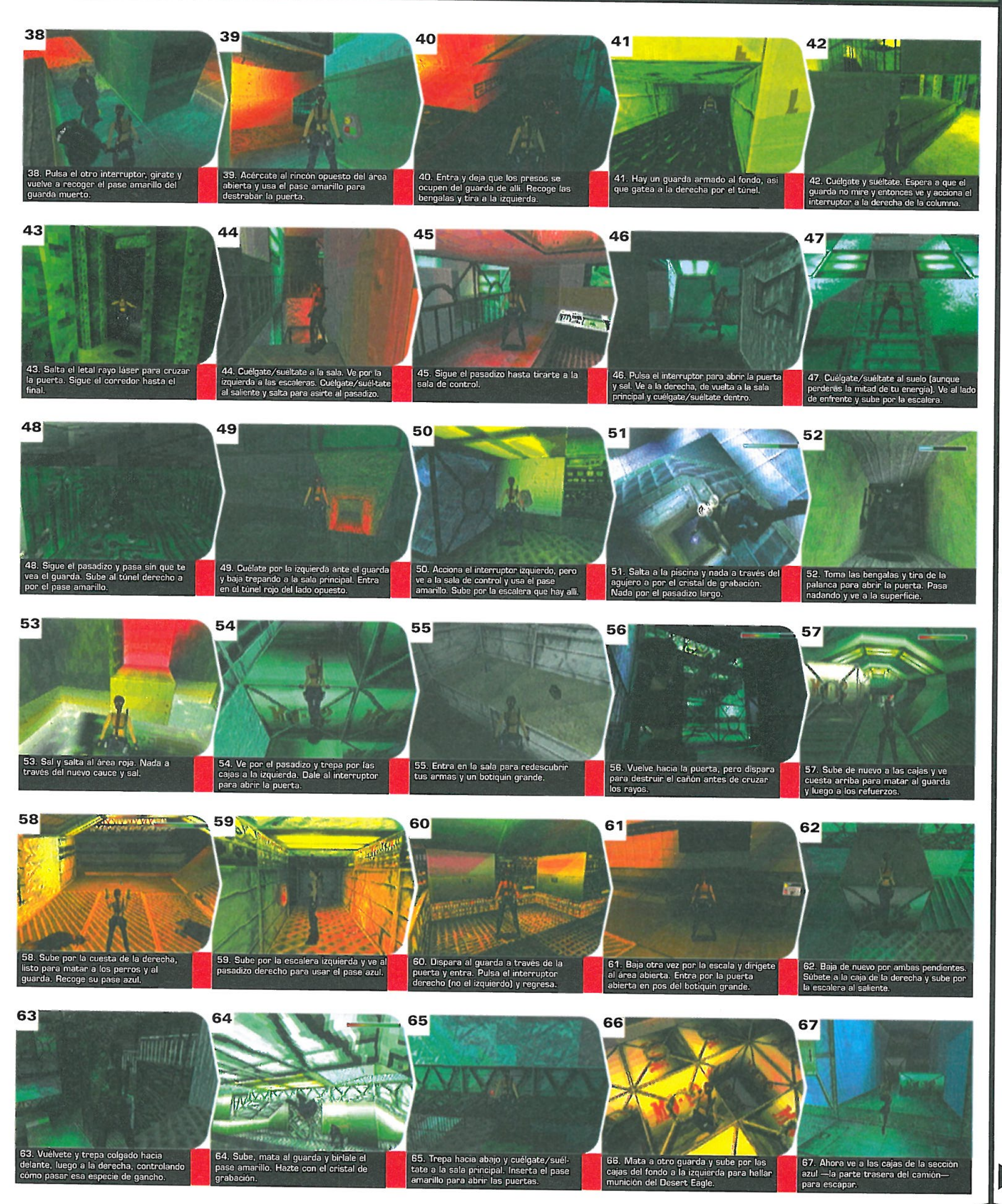
33. Tírate por las escaleras a la zona amarilla y pulsa el interruptor izquierdo para soltar al preso, quien matará al guarda.

34. Toma la tarjeta tipo B del guarda muerto y vuelve arriba del todo. Ve a la derecha junto a la caja y destraba la puerta.

35. Entra y sube las escaleras a por el botiquín grande. Acciona el interruptor y vuelve fuera.

36. Ya puedes ir a la derecha tras la caja. Sigue adelante y baja por la escalera.

37. Cuélate por la izquierda, sin que te vea el guarda, en el corredor amarillo. Pulsa el interruptor izquierdo para liberar a los presos.



38. Pulsa el otro interruptor, gírate y vuelve a recoger el pase amarillo del guarda muerto.

39. Acércate al rincón opuesto del área abierta y usa el pase amarillo para destrabar la puerta.

40. Entra y deja que los presos se ocupen del guarda de allí. Recoge las bengalas y tira a la izquierda.

41. Hay un guarda armado al fondo, así que gatea a la derecha por el túnel.

42. Cuélgate y suéltate. Espera a que el guarda no mire y entonces ve y acciona el interruptor a la derecha de la columna.

43. Salta el letal rayo láser para cruzar la puerta. Sigue el corredor hasta el final.

44. Cuélgate/suéltate a la sala. Ve por la izquierda a las escaleras. Cuélgate/suéltate al saliente y salta para asirte al pasadizo.

45. Sigue el pasadizo hasta tirarte a la sala de control.

46. Pulsa el interruptor para abrir la puerta y sal. Ve a la derecha, de vuelta a la sala principal y cuélgate/suéltate dentro.

47. Cuélgate/suéltate al suelo (aunque perderás la mitad de tu energía). Ve al lado de enfrente y sube por la escalera.

48. Sigue el pasadizo y pasa sin que te vea el guarda. Sube al túnel derecho a por el pase amarillo.

49. Cuélate por la izquierda ante el guarda y baja trepando a la sala principal. Entra en el túnel rojo del lado opuesto.

50. Acciona el interruptor izquierdo, pero ve a la sala de control y usa el pase amarillo. Sube por la escalera que hay allí.

51. Salta a la piscina y nada a través del agujero a por el cristal de grabación. Nada por el pasadizo largo.

52. Toma las bengalas y tira de la palanca para abrir la puerta. Pasa nadando y ve a la superficie.

53. Sal y salta al área roja. Nada a través del nuevo cauce y sal.

54. Ve por el pasadizo y trepa por las cajas a la izquierda. Dale al interruptor para abrir la puerta.

55. Entra en la sala para redescubrir tus armas y un botiquín grande.

56. Vuelve hacia la puerta, pero dispara para destruir el cañón antes de cruzar los rayos.

57. Sube de nuevo a las cajas y ve cuesta arriba para matar al guarda y luego a los refuerzos.

58. Sube por la cuesta de la derecha, listo para matar a los perros y al guarda. Recoge su pase azul.

59. Sube por la escalera izquierda y ve al pasadizo derecho para usar el pase azul.

60. Dispara al guarda a través de la puerta y entra. Pulsa el interruptor derecho (no el izquierdo) y regresa.

61. Baja otra vez por la escala y dirígete al área abierta. Entra por la puerta abierta en pos del botiquín grande.

62. Baja de nuevo por ambas pendientes. Súbete a la caja de la derecha y sube por la escalera al saliente.

63. Vuélvete y trepa colgado hacia delante, luego a la derecha, controlando cómo pasar esa especie de gancho.

64. Sube, mata al guarda y bírlale el pase amarillo. Hazte con el cristal de grabación.

65. Trepa hacia abajo y cuélgate/suéltate a la sala principal. Inserta el pase amarillo para abrir las puertas.

66. Mata a otro guarda y sube por las cajas del fondo a la izquierda para hallar munición del Desert Eagle.

67. Ahora ve a las cajas de la sección azul —la parte trasera del camión— para escapar.



1. Toma el botiquín pequeño del rincón izquierdo y mata enseguida al guarda, antes de que dé la alarma.

2. Ve por la izquierda al final y a la armería para conseguir MP5 y munición. No acciones el interruptor de allí.

3. Sal de la sala y acciona el interruptor de la derecha para abrir el enrejado. Gatea a por el botiquín grande.

4. Gatea por el túnel y quédate agachada para evitar el láser. Calcula tu movimiento a la izquierda para obtener el botiquín grande.

5. Pasa de nuevo el láser gateando, aúpate junto a la escalera y vuelve a subir al túnel.

6. Ve gateando y mata al guarda antes de que accione la alarma. Dale al interruptor izquierdo para abrir la celda.

7. En el hall, gatea dentro del segundo túnel a la derecha en busca de bengalas. Sube y sigue gateando.

8. Manténte a la derecha para no activar un arma. Sigue por el pasadizo y mata al guarda.

9. Ve hasta el final y dale al interruptor para tirarte por ahí. Dispara al guarda armado y a los perros.

10. Ve a la derecha a por cartuchos de escopeta, tírate al pasadizo central y acciona el interruptor de la izquierda.

11. Tírate por el portillo del rincón y mata al guarda. Ve y repta hasta el enrejado abierto.

12. Toma la munición del Desert Eagle de la derecha y gatea al pasadizo en busca de la munición de MP5 de la derecha.

13. Tírate por el portillo de la izquierda y mata al guarda. Vuélvete y acciona el interruptor de la puerta del final.

14. Dispara al guarda (no al prisionero), entra en la celda y repta por el túnel a por el botiquín grande.

15. Sal y sigue al prisionero por el pasillo, pero ponte a gatear por la izquierda en el túnel. Tírate y pasa arrastrándote.

16. Ve a la izquierda y espera a que el prisionero mate a los guardas. Ve hacia las puertas de la derecha y matará a algunos más.

17. Cruza las puertas de la izquierda y acciona el interruptor, luego entra en la sala de enfrente y métete reptando en el túnel.

18. Repta a la izquierda y mata al guarda del pasillo; pasa corriendo los rayos y sube las dos cuestas hasta arriba.

19. Ve por la derecha en el cruce y mata al guarda armado. Baja y sube a su saliente para obtener el disco de códigos.

20. Vuelve al cruce y baja por la escalera. Salta los tres rayos verdes hacia la "puerta" amarilla.

21. Inserta el disco de códigos para elevar los misiles. Ponte entonces en su saliente y salta a la escalera.

22. Sube al desván y mata al guarda del rincón. Toma luego su llave de acceso al hangar.

23. Baja trepando y sube al saliente del gancho. Salta y dispara a la contraventana morada para subirte a ella.

24. Ve a la izquierda por el pasillo y baja por la escalera a por el cristal de grabación. Vuelve a subir y sal.

25. Sube de nuevo por la escalera corta y ve recto más allá del cruce para volver al depósito de misiles.

26. Tírate y enfila el siguiente pasadizo.

27. Avanza y mata al guarda de la parte de atrás. Déjate caer junto a la vía (electrificada) y tira a la izquierda.

28. Sube por la escalera y dale al interruptor de la izquierda, luego baja otra vez y vuelve por la izquierda al tren.

29. Repta bajo la vía y sube la escalera a por cartuchos de escopeta. Da entonces un salto corto a la parte superior del tren.



30. Sube por el agujero. Corre sobre el primer enrejado y avanza colgado por el segundo.

31. Repta bajo el cortador láser y tírate por el lado izquierdo del vacío. Da un salto largo sobre la vía.

32. Toma los cartuchos de escopeta de la derecha, sube, cárgate al guarda y métete en el pasillo.

33. Sigue el pasillo hasta el final y mata al guarda armado. Salta los rayos láser del pasadizo.

34. Salta más rayos láser a la vuelta de la esquina y luego uno amarillo para llegar a la sala de las cajas.

35. Súbete a las cajas y dispara enseguida al guarda de la sala grande antes de que dé la alarma.

36. Sube al panel de control central y salta para asirte a la pasarela de la izquierda. Acciona al interruptor y mata al guarda.

37. Repite este proceso para el interruptor de la pasarela derecha, matando a otro guarda armado.

38. Acciona ahora ambos interruptores rápidamente y corre por las puertas abiertas.

39. Dispara al guarda armado y acciona los cinco interruptores. Sal a la sala grande por la puerta pequeña.

40. Sal y vuelve a subir por las cajas; luego vete a las puertas abiertas junto a la nave alienígena.

41. Toma los cartuchos de escopeta de debajo de la nave, dale al interruptor del fondo a la derecha y sube por la escalera.

42. Salta al saliente alto. Da un salto largo cerca de las vigas para caer sobre el saliente.

43. Tírate a la nave alienígena a por el pase de código de lanzamiento. Vuelve al suelo deslizándote.

44. Sal por las puertas y ve a la derecha. Ve pasadizo abajo y da un salto largo sobre la vía para subir por la escalera.

45. Vuelve a pasar el cortador láser, avanza colgado por el enrejado y déjate caer al tren.

46. Tírate a la izquierda y sube al saliente. Pasa otra vez la puerta y ve por la izquierda al agujero. Cuélgate/suéltate de él.

47. Abre la puerta desmantelada, crúzala y ve a la derecha. Usa el pase en la ranura para que aparezca un interruptor.

48. ¡Peligro! Pulsa el interruptor, rueda enseguida y escapa de la explosión producida por el lanzamiento.

49. Cuando el fuego esté apagado, vuelve a pasar ante el interruptor; cruza la puerta y sube por la escalera del agujero.

50. Ve por la izquierda al silo (el misil ya no está). Sube a lo alto de la escalera derecha y al saliente alto.

51. Sube por la siguiente escalera y mata al guarda. Acciona el interruptor para abrir las puertas correderas y crúzalas.

52. Repta por el túnel, siguiendo el cortador láser. Sáltalo y sigue gateando por el túnel.

53. Toma las granadas, baja por la cuesta de la derecha y luego a la izquierda por el pasadizo para trepar fuera.

54. Sube fuera, mata al guarda y al que está armado en la torre de vigilancia.

55. Baja a la derecha y elimina al guarda armado. Hazte con su disco y dale al interruptor.

56. Vuelve fuera y tírate por el portillo abierto. Sigue por el pasadizo al rincón.

57. Sigue el cortador láser y repta bajo el hasta el final. Tira a la izquierda y salta para agarrarte al enrejado.

58. Baja y ve a la izquierda; vuelve pasillo arriba y cruza las puertas para ir a la nave alien.

59. Ve a la sala de la parte de atrás y usa el disco de acreditación de código para abrir algunas puertas.

LIBRO DE RUTA

60. Entra en la sala de autopsias de aliens a por un cristal de grabación. Sal y dirígete a la puerta de enfrente.

61. Entra en la sala del tanque de agua y ve a la izquierda a recoger cartuchos de escopeta y bengalas.

62. Sal y vuelve a la nave extraterrestre. Sube a ella por el portillo que se ha abierto.

63. Sube por el siguiente agujero. Mata al guarda armado y ve cuesta arriba.

64. Sube por el agujero y corre enseguida al centro para hacerte con el esquivo Artefacto.

ANTÁRTIDA

Sólo cuando Lara ha completado todas las demás aventuras puede desafiar la a helada inmensidad de la Antártida y su agua congelante. Tras explorar las minas oscuras, puede al fin localizar la ciudad perdida de Tinnos y enfrentarse a Willard.

ANTÁRTIDA

5.1 ANTÁRTIDA

1. Da un salto corto a la izquierda sobre el agua para llegar a la plataforma de hielo y luego uno largo al saliente derecho.

2. Pasa la cabaña (aún no puedes entrar) y ve al borde para dar un salto largo al otro lado del agua.

3. Sube al saliente de la derecha y luego al izquierdo de la parte inclinada. Da un salto largo por la derecha al saliente contiguo.

4. Camina y da un salto corto al puente de hielo. Luego ve a la derecha y da un salto largo al pasadizo.

5. Dirígete ahí arriba para recoger el botiquín grande, bengalas y el cristal de grabación. Vuelve al puente.

6. Salta al saliente de la izquierda y tírate al suelo. Ve a la derecha y salta sobre la cuesta.

7. Ve al borde y nada rápidamente al saliente de enfrente para evitar morir de congelación.

8. Aguarda a que Lara se haya acalorado antes de nadar deprisa al próximo saliente bajo.

9. Ve a la derecha y sube por los bloques del rincón hasta que puedas asirte a las barras.

10. Avanza colgado hasta el final y tírate al bloque. Luego salta al barco.

11. Tírate por el agujero y baja la cuesta para matar al guarda. Acciona el interruptor para abrir la puerta.

12. Ve a la derecha y elimina al guarda. Sube por detrás de la máquina para darle al interruptor del rincón.

13. Vuélvete y déjate caer por el portillo para matar al guarda. Encamínate por el corredor largo.

14. Pela al guarda de cerca del final y acciona el interruptor para abrir la puerta. Crúzala.

15. Dale al interruptor para abrir la puerta. Ve a la derecha a matar al guarda y consigue la munición del Desert Eagle.

16. Tírate por el agujero y mata al guarda de detrás de ti por la munición de Uzi. Luego sube al saliente.

17. Dale al interruptor para soltar el bote en el exterior. Vuelve a tirarte y sube por el agujero.



18. Ve para arriba por el gran agujero de la sala blanca. Sigue el pasillo hasta la puerta y ábrela.

19. Ve a la cubierta de popa. Tirn a la derecha y salta para atrás al tunel de hielo de la izquierda.

20. Cuélgate/suéltate y toma el cristal de grabación. Sube, salta de regreso al barco y vuelve a popa.

21. Salta sobre la cuesta en la parte más trasera del barco y brinca hasta el saliente de hielo superior.

22. Salta a los salientes para entrar en el hueco y vuelve a bajar a las repisas.





23. Nada hasta el bote. Llévalo por la derecha, rodeando el barco, al canal junto a la cabaña.

24. Ve por ahí abajo y tuerce a la izquierda. Sal de un salto a la derecha y mata al guarda.

25. Sube a la izquierda de la cabaña y avanza colgado, torciendo a la izquierda en el cruce.

26. Sigue trepando hasta el final de las barras para dejarte caer al saliente de hielo.

27. Deslízate a la abertura y mata al guarda. Sigue por el pasillo a la nueva zona.

28. Liquida al perro y entra en el túnel oscuro de delante, presto a matar al tipo y a su chucho.

29. Continúa y pulsa el interruptor junto a la puerta. Tírate al saliente en el agujero del conducto.

30. Nada bajo el siguiente saliente y sube en el de más al fondo. Sube a la derecha.

31. Gira la segunda rueda de la caldera y toma el cristal de grabación. Gira la última rueda y sube afuera.

32. Cruza la puerta que lleva a la sala de las máquinas y acciona el interruptor. Toma el botiquín grande de la derecha.

33. Sal y ve afuera. Toma el pasadizo de la izquierda y pulsa el interruptor de la valla. Mata al perro.

34. Entra en el recinto y pulsa el interruptor. Cárgate a los perros y cruza la puerta.

35. Cruza la puerta y dispara al perro de la oficina. Toma la llave de control de la puerta del rincón del fondo a la derecha.

36. Vuelve afuera y dispara al tío. Sal del recinto y ve por la izquierda al pasadizo.

37. Mata al tipo junto al puente. Baja por la escalera y mata al perro. Toma las granadas y sube.

38. Pasa el puente y vuelve al área del agujero. Ve más allá para meterte en el pasadizo. Cárgate a los perros.

39. Corre con un buen control a través de las puertas corredizas. Sube al piso de arriba a eliminar a dos guardas.

40. Recoge el botiquín pequeño y ve por la izquierda a la oficina. Pulsa el interruptor de allí.

41. Sal de la oficina y tira a la izquierda. Mata al guarda de detrás y recoge la palanca.

42. Vuelve abajo y pasa de nuevo las puertas corredizas. Mata a otro guardia en el exterior.

43. Vuelve por el pasadizo de hielo de la derecha a través del túnel oscuro del principio.

44. Vuelve por el pasadizo de hielo de delante al agua. Avanza colgado hacia la cabaña.

45. Usa la palanca para abrir la puerta de la cabaña y saca las pistolas antes de entrar. Dispara al guarda.

46. Pulsa el interruptor izquierdo y usa la llave en la cerradura de la derecha para levantar la barrera en el agua de fuera.

47. Vuelve al bote y condúcelo a la izquierda a través de la barrera izada. Llévalo a la derecha pasando al guarda.

48. Sigue el pasadizo hasta el final y sal al saliente. Sube al recinto de arriba.

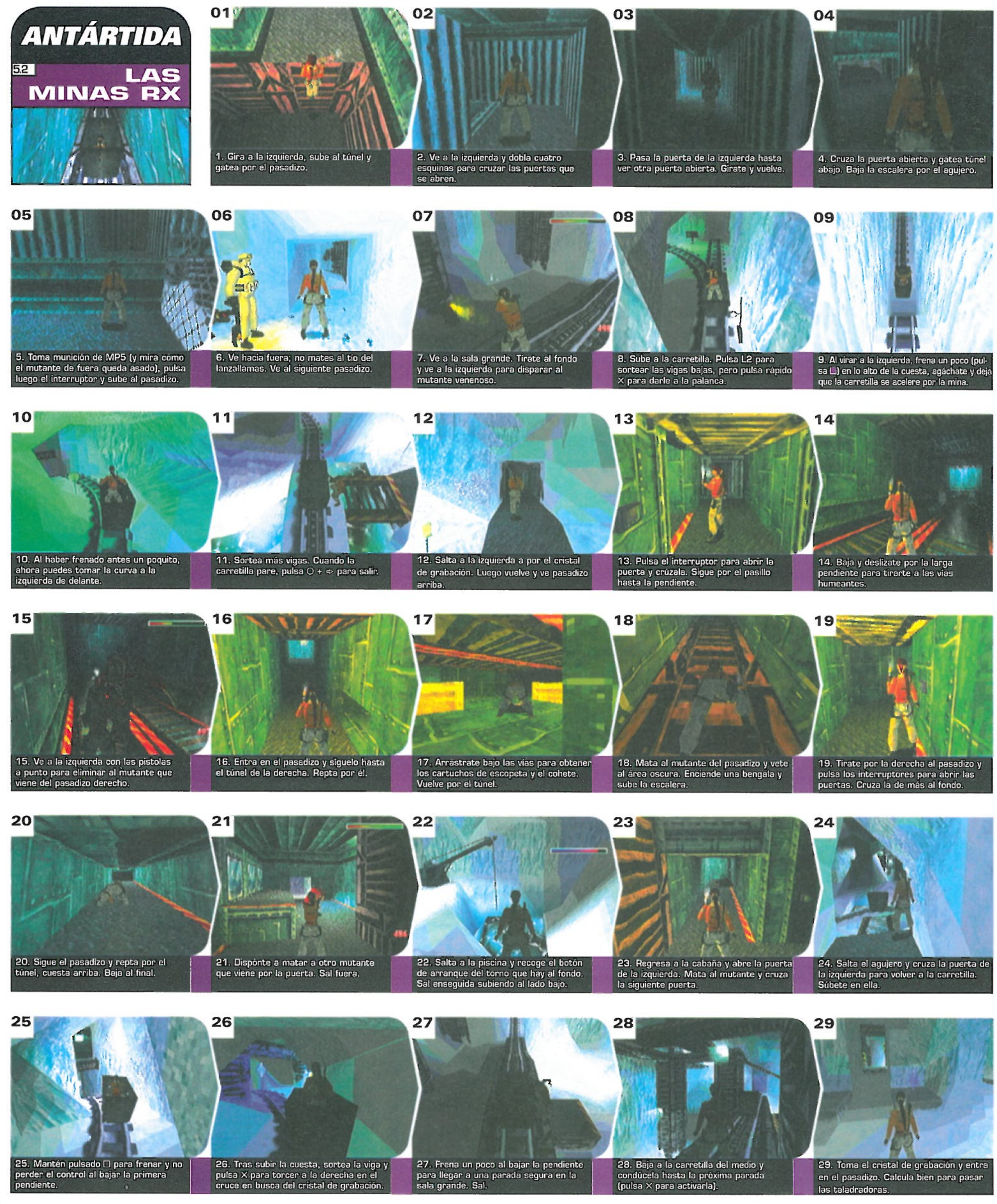
49. Mata al guarda y ve pasillo arriba, evitando el pozo de la mina. Mata al guarda de debajo.

50. Ve a la izquierda de la cabaña y sigue el pasadizo para volverte a encontrar con el Dr. Willard.

LIBRO DE RUTA

ANTÁRTIDA

5.2 LAS MINAS RX



1. Gira a la izquierda, sube al túnel y gatea por el pasadizo.

2. Ve a la izquierda y dobla cuatro esquinas para cruzar las puertas que se abren.

3. Pasa la puerta de la izquierda hasta ver otra puerta abierta. Gírate y vuelve.

4. Cruza la puerta abierta y gatea túnel abajo. Baja la escalera por el agujero.

5. Toma munición de MP5 (y mira cómo el mutante de fuera queda asado), pulsa luego el interruptor y sube al pasadizo.

6. Ve hacia fuera; no mates al tío del lanzallamas. Ve al siguiente pasadizo.

7. Ve a la sala grande. Tírate al fondo y ve a la izquierda para disparar al mutante venenoso.

8. Sube a la carretilla. Pulsa L2 para sortear las vigas bajas, pero pulsa rápido X para darle a la palanca.

9. Al virar a la izquierda, frena un poco (pulsa □) en lo alto de la cuesta, agáchate y deja que la carretilla se acelere por la mina.

10. Al haber frenado antes un poquito, ahora puedes tomar la curva a la izquierda de delante.

11. Sortea más vigas. Cuando la carretilla pare, pulsa ○ + ⇨ para salir.

12. Salta a la izquierda a por el cristal de grabación. Luego vuelve y ve pasadizo arriba.

13. Pulsa el interruptor para abrir la puerta y crúzala. Sigue por el pasillo hasta la pendiente.

14. Baja y deslízate por la larga pendiente para tirarte a las vías humeantes.

15. Ve a la izquierda con las pistolas a punto para eliminar al mutante que viene del pasadizo derecho.

16. Entra en el pasadizo y síguelo hasta el túnel de la derecha. Repta por él.

17. Arrástrate bajo las vías para obtener los cartuchos de escopeta y el cohete. Vuelve por el túnel.

18. Mata al mutante del pasadizo y vete al área oscura. Enciende una bengala y sube la escalera.

19. Tírate por la derecha al pasadizo y pulsa los interruptores para abrir las puertas. Cruza la de más al fondo.

20. Sigue el pasadizo y repta por el túnel, cuesta arriba. Baja al final.

21. Dispónte a matar a otro mutante que viene por la puerta. Sal fuera.

22. Salta a la piscina y recoge el botón de arranque del torno que hay al fondo. Sal enseguida subiendo al lado bajo.

23. Regresa a la cabaña y abre la puerta de la izquierda. Mata al mutante y cruza la siguiente puerta.

24. Salta el agujero y cruza la puerta de la izquierda para volver a la carretilla. Súbete en ella.

25. Mantén pulsado □ para frenar y no perder el control al bajar la primera pendiente.

26. Tras subir la cuesta, sortea la viga y pulsa X para torcer a la derecha en el cruce en busca del cristal de grabación.

27. Frena un poco al bajar la pendiente para llegar a una parada segura en la sala grande. Sal.

28. Baja a la carretilla del medio y condúcela hasta la próxima parada (pulsa X para activarla).

29. Toma el cristal de grabación y entra en el pasadizo. Calcula bien para pasar las taladradoras.



30. Ve al pasadizo izquierdo y deslízate de espaldas por la pendiente. Agárrate al final y suéltate.

31. Estáte atento a otro mutante que sale de esa cabaña. Cuélgate/suéltate al próximo saliente.

32. Gira a la izquierda y deslízate hacia atrás por la cuesta de la derecha para caer a salvo en el saliente.

33. Cógete a la grieta de la izquierda y ve a la izquierda para soltarte y agarrarte a la siguiente. Desplázate a la derecha y suéltate.

34. Mata al mutante de debajo, desplázate a la izquierda por la grieta y súbete al túnel.

35. Mata al mutante del pasadizo y vete al área del tipo amistoso del lanzallamas.

36. Sube al puente y recoge la palanca del extremo derecho. Luego tírate a la nieve.

37. Ve al pasadizo de la entrada y sube por la cuesta izquierda. Da un salto largo por la izquierda a lo alto del siguiente montículo.

38. Da un salto largo al montículo de delante, ve por él y da un salto largo desde casi el final para agarrarte al siguiente.

39. Aúpate y ve por la izquierda a la escalera. Sube y ve a la izquierda para tirarte a un nuevo pasillo.

40. Calcula bien cuándo pasar las cuatro taladradoras y ve a la gran máquina.

41. Pásala y sube por la escalera. ¡Más máquinas! Espera el momento apropiado para pasarlas corriendo.

42. Sube por la izquierda arriba del todo y por todos los bloques. Abate al mutante que hay a la derecha de la arcada.

43. Sube ahí arriba y cuélgate/suéltate desde el final a la vía. Deslízate y síguela de vuelta a la carretilla.

44. Llévala de regreso a la sala original, saltando fosos y accionando la palanca.

45. Ve al saliente izquierdo y usa la palanca para abrir la puerta derecha. Toma la batería de plomo ácido.

46. Sal otra vez, ve al punto más alto de la vía y métete en la carretilla que hay allí.

47. Ve en ella sobre el foso y cuesta arriba, esquivando las taladradoras, para salir en una nueva área con una piscina.

48. Salta a la derecha y usa la batería en la grúa. Luego salta a la parte trasera y usa el botón de arranque del torno.

49. Salta al agua y nada recto hacia la campana de buzo, entrando desde debajo.

50. Toma el botiquín grande y cúrate. Luego baja nadando al túnel.

51. Emerge por la derecha y sal para conseguir el botiquín grande.

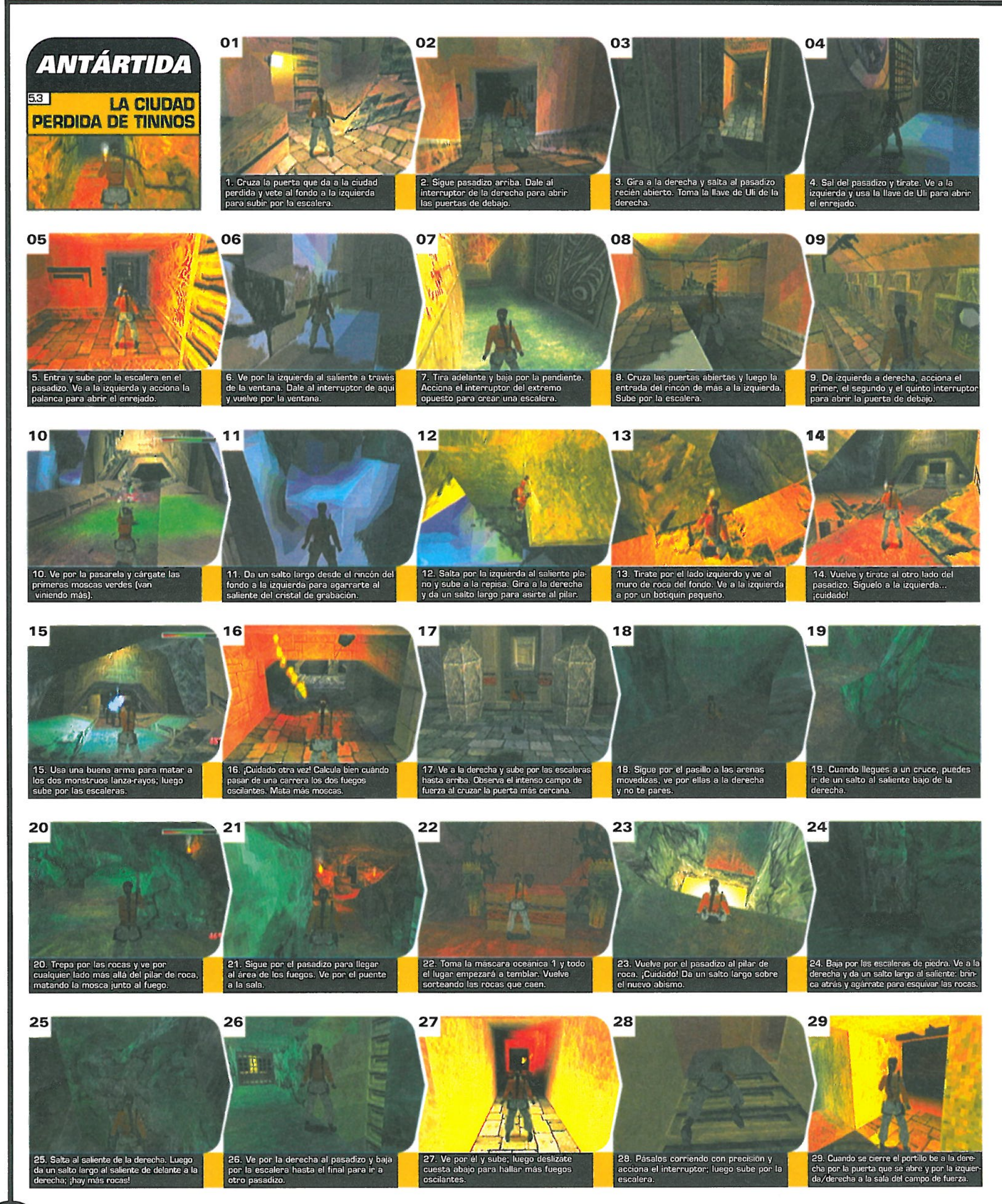
52. Vuelve a saltar dentro, vete a la derecha y sube por el pozo a por el cristal de grabación. Toma el botiquín pequeño.

53. Sigue pasillo arriba al área done hay otro tipo con un lanzallamas. Ve por el puente.

54. Mata al mutante y pulsa el interruptor para abrir la puerta. Entra para completar el nivel.

ANTÁRTIDA

5.3 LA CIUDAD PERDIDA DE TINNOS



01 — 1. Cruza la puerta que da a la ciudad perdida y vete al fondo a la izquierda para subir por la escalera.

02 — 2. Sigue pasadizo arriba. Dale al interruptor de la derecha para abrir las puertas de debajo.

03 — 3. Gira a la derecha y salta al pasadizo recién abierto. Toma la llave de Uli de la derecha.

04 — 4. Sal del pasadizo y tírate. Ve a la izquierda y usa la llave de Uli para abrir el enrejado.

05 — 5. Entra y sube por la escalera en el pasadizo. Ve a la izquierda y acciona la palanca para abrir el enrejado.

06 — 6. Ve por la izquierda al saliente a través de la ventana. Dale al interruptor de aquí y vuelve por la ventana.

07 — 7. Tira adelante y baja por la pendiente. Acciona el interruptor del extremo opuesto para crear una escalera.

08 — 8. Cruza las puertas abiertas y luego la entrada del rincón de más a la izquierda. Sube por la escalera.

09 — 9. De izquierda a derecha, acciona el primer, el segundo y el quinto interruptor para abrir la puerta de debajo.

10 — 10. Ve por la pasarela y cárgate las primeras moscas verdes (van viniendo más).

11 — 11. Da un salto largo desde el rincón del fondo a la izquierda para agarrarte al saliente del cristal de grabación.

12 — 12. Salta por la izquierda al saliente plano y sube a la repisa. Gira a la derecha y da un salto largo para asirte al pilar.

13 — 13. Tírate por el lado izquierdo y ve al muro de roca del fondo. Ve a la izquierda a por un botiquín pequeño.

14 — 14. Vuelve y tírate al otro lado del pasadizo. Síguelo a la izquierda... ¡cuidado!

15 — 15. Usa una buena arma para matar a los dos monstruos lanza-rayos; luego sube por las escaleras.

16 — 16. ¡Cuidado otra vez! Calcula bien cuándo pasar de una carrera los dos fuegos oscilantes. Mata más moscas.

17 — 17. Ve a la derecha y sube por las escaleras hasta arriba. Observa el intenso campo de fuerza al cruzar la puerta más cercana.

18 — 18. Sigue por el pasillo a las arenas movedizas, ve por ellas a la derecha y no te pares.

19 — 19. Cuando llegues a un cruce, puedes ir de un salto al saliente bajo de la derecha.

20 — 20. Trepa por las rocas y ve por cualquier lado más allá del pilar de roca, matando la mosca junto al fuego.

21 — 21. Sigue por el pasadizo para llegar al área de los fuegos. Ve por el puente a la sala.

22 — 22. Toma la máscara oceánica 1 y todo el lugar empezará a temblar. Vuelve sorteando las rocas que caen.

23 — 23. Vuelve por el pasadizo al pilar de roca. ¡Cuidado! Da un salto largo sobre el nuevo abismo.

24 — 24. Baja por las escaleras de piedra. Ve a la derecha y da un salto largo al saliente: brinca atrás y agárrate para esquivar las rocas.

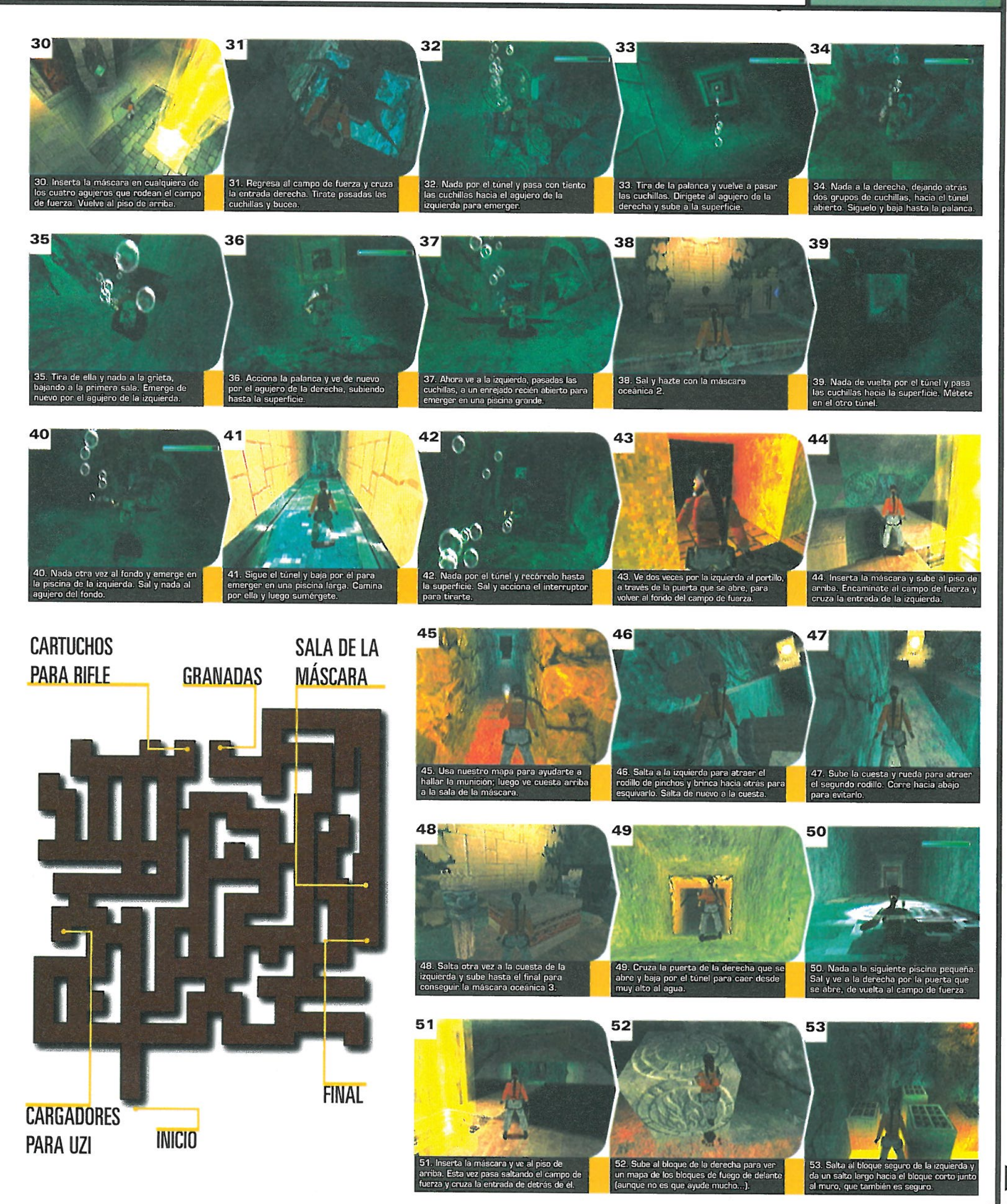
25 — 25. Salta al saliente de la derecha. Luego da un salto largo al saliente de delante a la derecha; ¡hay más rocas!

26 — 26. Ve por la derecha al pasadizo y baja por la escalera hasta el final para ir a otro pasadizo.

27 — 27. Ve por él y sube; luego deslízate cuesta abajo para hallar más fuegos oscilantes.

28 — 28. Pásalos corriendo con precisión y acciona el interruptor; luego sube por la escalera.

29 — 29. Cuando se cierre el portillo be a la derecha por la puerta que se abre y por la izquierda/derecha a la sala del campo de fuerza.



30. Inserta la máscara en cualquiera de los cuatro agujeros que rodean el campo de fuerza. Vuelve al piso de arriba.

31. Regresa al campo de fuerza y cruza la entrada derecha. Tírate pasadas las cuchillas y bucea.

32. Nada por el túnel y pasa con tiento las cuchillas hacia el agujero de la izquierda para emerger.

33. Tira de la palanca y vuelve a pasar las cuchillas. Dirígete al agujero de la derecha y sube a la superficie.

34. Nada a la derecha, dejando atrás dos grupos de cuchillas, hacia el túnel abierto. Síguelo y baja hasta la palanca.

35. Tira de ella y nada a la grieta, bajando a la primera sala. Emerge de nuevo por el agujero de la izquierda.

36. Acciona la palanca y ve de nuevo por el agujero de la derecha, subiendo hasta la superficie.

37. Ahora ve a la izquierda, pasadas las cuchillas, a un enrejado recién abierto para emerger en una piscina grande.

38. Sal y hazte con la máscara oceánica 2.

39. Nada de vuelta por el túnel y pasa las cuchillas hacia la superficie. Métete en el otro túnel.

40. Nada otra vez al fondo y emerge en la piscina de la izquierda. Sal y nada al agujero del fondo.

41. Sigue el túnel y baja por él para emerger en una piscina larga. Camina por ella y luego sumérgete.

42. Nada por el túnel y recórrelo hasta la superficie. Sal y acciona el interruptor para tirarte.

43. Ve dos veces por la izquierda al portillo, a través de la puerta que se abre, para volver al fondo del campo de fuerza.

44. Inserta la máscara y sube al piso de arriba. Encamínate al campo de fuerza y cruza la entrada de la izquierda.

45. Usa nuestro mapa para ayudarte a hallar la munición; luego ve cuesta arriba a la sala de la máscara.

46. Salta a la izquierda para atraer el rodillo de pinchos y brinca hacia atrás para esquivarlo. Salta de nuevo a la cuesta.

47. Sube la cuesta y rueda para atraer el segundo rodillo. Corre hacia abajo para evitarlo.

48. Salta otra vez a la cuesta de la izquierda y sube hasta el final para conseguir la máscara oceánica 3.

49. Cruza la puerta de la derecha que se abre y baja por el túnel para caer desde muy alto al agua.

50. Nada a la siguiente piscina pequeña. Sal y ve a la derecha por la puerta que se abre, de vuelta al campo de fuerza.

51. Inserta la máscara y ve al piso de arriba. Esta vez pasa saltando el campo de fuerza y cruza la entrada de detrás de él.

52. Sube al bloque de la derecha para ver un mapa de los bloques de fuego de delante (aunque no es que ayude mucho...).

53. Salta al bloque seguro de la izquierda y da un salto largo hacia el bloque corto junto al muro, que también es seguro.



54. Gira a la derecha y da un salto largo para asirte al bloque corto que hay junto al muro. Lo siguiente es complicado...

55. Da un salto corto al lado derecho del pilar del botiquín. Gira a la izquierda y da enseguida un salto largo al saliente.

56. Tira hacia delante para tirarte por la trampilla y deslizarte a otra sala con miga.

57. Ve al final del saliente y brinca hacia atrás; luego gira a la derecha y da un salto largo bien calculado al saliente.

58. Ve al final para evitar el fuego. Calcula un buen salto largo al próximo saliente invisible y anda hasta el borde.

59. Repite este proceso en el próximo saliente. Luego da un salto largo por la derecha al saliente para accionar el interruptor.

60. Salta de nuevo al bloque invisible y luego por la derecha al saliente sólido. Cruza el enrejado que se abre.

61. Pasa corriendo el fuego oscilante hasta el lado del pedestal. Súbete a él para conseguir la máscara 4. Sal por la puerta.

62. Sigue el túnel para ir por la izquierda al portillo, a través de la puerta que se abre, de vuelta en el campo de fuerza.

63. Inserta la máscara en el último agujero; entonces ve al piso de arriba y vuelve al pasadizo de la derecha.

64. Ve de nuevo afuera y a la entrada de enfrente. Baja y acciona el interruptor.

65. Fríe a los monstruos lanzarrayos de la arena. Cárgate a más cuando se abren las puertas.

66. Cruza la puerta de la izquierda y acciona el interruptor. Sal y sube al bloque para dar un salto largo y asirte al portillo.

67. Ve a la derecha y salta sobre el vacío al próximo saliente. Repta por el hueco que hay tras la esquina.

68. Tírate por la derecha al puente y sube. Salta y agárrate por la izquierda. Gatea por el hueco para accionar el interruptor.

69. Sal y da un salto al saliente de la derecha. Repta por el hueco para accionar el interruptor.

70. Sal y tírate por las escaleras al rincón. Vuélvete y da un salto largo a la próxima plataforma.

71. Salta al saliente de delante y luego por la derecha al bloque. Estáte listo para matar a más moscas verdes.

72. Acciona los interruptores de debajo, luego sube/salta otra vez al saliente. Vuélvete y salta a una nueva plataforma.

73. Dale al interruptor para caer. Sube/salta de nuevo al saliente. Gira a la izquierda y salta para asirte a la plataforma.

74. Da un salto largo a la plataforma del rincón y sube luego al saliente. Gatea y acciona el interruptor.

75. Tírate escaleras abajo y salta al saliente de la izquierda. Da un paso atrás desde el borde y, entonces, un salto corto.

76. En el saliente, agárrate a las barras y trepa hasta accionar el siguiente interruptor.

77. Gírate y salta por la izquierda al nuevo saliente. Sube al puente y ve a la izquierda.

78. Salta a la derecha y sube las escaleras hasta el saliente del hueco. Repta y dale al interruptor.

79. Baja al fondo, como antes, y cruza las puertas abiertas que dan a la sala de las piscinas.

80. Ve a la derecha dos veces para llegar al saliente oscurecido y encontrar la llave de Uli. Tómala.

81. Vuelve hacia las piscinas y dirígete hacia el rincón del fondo, pasado el bloque, para hallar la escalera.

82. Sube al pasadizo de la izquierda y acciona el interruptor para abrir la puerta. Usa la llave de Uli en el cerrojo.

83. Cruza para ver que el campo de fuerza se ha esfumado. Cuélgate/suéltate por el agujero y deslízate.

ANTÁRTIDA

5.4

CUEVA DE LOS METEORITOS

01 — 1. Willard se ha convertido en una araña gigante que dispara rayos letales si te pone la vista encima.

02 — 2. Para evitarlo, ve persiguiéndolo por el medio sin acercarte mucho a él.

03 — 3. Ve parándote para darle unos cuantos tiros con el Desert Eagle y al final lo aturdirás.

04 — 4. Corre enseguida al pasadizo más cercano para hacerte con un Artefacto: Willard se recupera pronto.

05 — 5. Corre otra vez al centro. Repite el proceso tres veces más para conseguir los cuatro Artefactos.

06 — 6. Willard quedará destruido y el núcleo central caerá. Ahora sólo has de salir.

07 — 7. Salta para agarrarte a cualquier escalera y sube. Entra en el pasadizo y luego en el túnel de la izquierda.

08 — 8. Síguelo hasta el saliente. Avanza colgado hasta el próximo saliente.

09 — 9. Da un salto largo sobre el saliente de la derecha. Luego sube al saliente nevado de la derecha.

10 — 10. Gira un poco a la derecha y da un salto largo al saliente de roca. Trepa hasta arriba del todo.

11 — 11. Métete en el pasadizo y deslízate. Sigue pasillo abajo con las pistolas a punto.

12 — 12. Mata a los guardas de fuera y quédate con sus golosinas. Llegan dos más: fulmínalos.

13 — 13. Pela al guarda junto a la puerta y pulsa luego el interruptor. Gírate y ve a la derecha, entre los edificios verdes.

14 — 14. Entonces llegará el helicóptero. Espera a que aterrice y se abra la puerta, y luego entra.

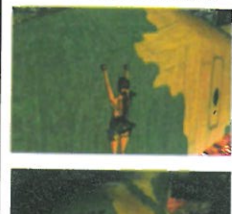
LOS SECRETOS

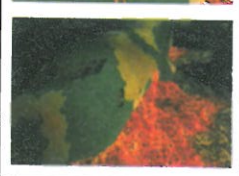
¿Aún buscando esas esquivas áreas secretas? ¡Ya podemos revelar dónde se encuentran las 59! Nota: Los números entre paréntesis hacen referencia a los puntos de cada nivel de la guía principal (India: *PlanetStation* nº 3; Pacífico Sur y Londres: *PlanetStation* nº 4; Nevada y Antártida: nº 5).



ATAJO

Gracias al lector que nos ha dicho un atajo que encontró en el Nivel 2.2 (El lugar del accidente, en Islas del Pacífico Sur). En la viñeta (26), ve por la izquierda de la puerta lateral del avión y salta. Entonces podrás subirte a él sin tener que hacer el mono por la cueva.





1.0

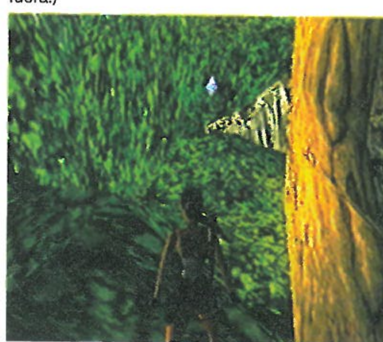
INDIA

JUNGLA

1. En el punto (1), salta a tu derecha y deslízate a la parte plana verde. Gira a la izquierda y salta hacia la roca amarilla. Agáchate para hallar la escopeta bajo las hojas. (Salta al lado izquierdo de la cuesta y baja deslizándote a (3).)
2. Desde (4), acércate al árbol y salta a por él. Caerás sin peligro en un saliente de delante del árbol. Trepa por el árbol a un área con un cristal de grabación y cartuchos de escopeta.
3. Desde el cristal de grabación en (6), ve a la izquierda. Trepa por la pared de delante de la catarata. Sube a los huecos a por algunas golosinas.
4. En (33) acciona el interruptor y evita el canto rodado, como siempre. Ahora ve a la izquierda por el túnel, de vuelta al interruptor. Gira a la izquierda y sube a por los arpones y las granadas.
5. Desde (36), salta al extremo descubierto del tronco del árbol. Agárrate y métete en el interior hueco. Ve reptando para hallar unas cuantas bengalas y un botiquín pequeño. (Para salir sin problemas, cuélgate/suéltate y ve saltando por las cuestas y moviéndote a izquierda o derecha para escapar de los pinchos cuando toque).
6. En (39), sube por la cuesta de donde vinieron las piedras y salta por los setos. Toma el botiquín pequeño, gírate y cuélgate/suéltate por el agujero para asirte al pasadizo. Aúpate a por las bengalas y el cristal de grabación. (Para escapar, salta por encima de los pinchos al saliente, vuélvete y salta para agarrarte y salir fuera.)



▲El secreto 1 y la escopeta están al principio.



▲El secreto 2 lo hallarás cerca del pedrolo.

RUINAS DEL TEMPLO

1. En (25), empuja el bloque junto al interruptor. Gatea hacia la derecha para esquivar los dardos. Déjate caer por el agujero a por el botiquín pequeño y luego sal subiendo hacia la izquierda para evitar el canto rodado. Sigue a la sala contigua y repta a la derecha a por bengalas. Cruza la tercera sala y toma los cartuchos y el botiquín de ambos lados.
2. Desde (30), tira del bloque ligero y empújalo luego al lado izquierdo de la construcción central. Sube desde ella al saliente y ve a la parte de detrás para saltar y agárrarte a la escalera del agujero. Sube a la sala de los cartuchos y la munición de M5. Acciona el interruptor y baja por el agujero.
3. En (34), salta a la piscina y tira de las palancas de izquierda y derecha para activar las estatuas que escupen fuego. Luego tira de la otra palanca para abrir la puerta (con contador) de la esquina del fondo a la derecha. Crúzala enseguida a nado y ve a la izquierda a recoger el botiquín grande, las



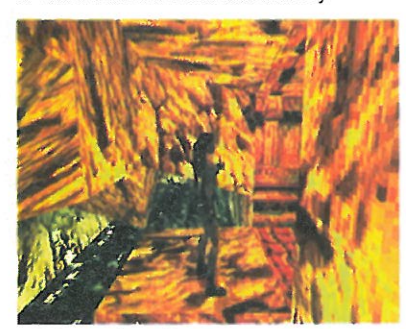
▲El 2 de las ruinas del templo está por ahí arriba.



bengalas y las granadas (si se te agota el aire, sal a la superficie y vuelve).
4. Tras las cuchillas de (59), cuélgate/suéltate cerca del rincón derecho del foso. Anda por entre los pinchos y métete reptando en el túnel de la izquierda. Sigue el pasadizo y gatea hasta la sala; ¡cuidado con la serpiente de la derecha! Recoge el cristal de grabación, la munición de Desert Eagle y la de Uzi. Cruza la entrada para tirarte de vuelta a la piscina.

RÍO GANGES

1. Al principio, antes de subirte a la moto quad (por cierto, hay algunas golosinas en el túnel de detrás), ve por la izquierda a la rampa. Cuélgate/suéltate del lado derecho y sube por la izquierda mediante las escaleras que dan al saliente. Da un salto largo al saliente de la derecha. Da ahora otro desde el lado izquierdo para asirte al próximo saliente. Gira a la izquierda y da un salto largo para agarrarte al saliente. Gira a la derecha y efectúa un salto largo al borde del rincón. Salta el pequeño hueco desde el lado izquierdo y da luego un salto largo al próximo saliente. Gira a la derecha, da un salto largo para agarrarte al saliente y entra en la sala secreta. Sube a la cuesta de la izquierda y salta tres veces aprovechando las otras para acabar agarrándote al pilar. Salta al saliente de la izquierda a por cartuchos antes de brincar al saliente del cristal y el botiquín grande. Ahora cuélgate/suéltate y baja hasta la salida.
2. En (4) deténte antes de saltar el foso. Baja de la moto y desciende por las escaleras del fondo para obtener cartuchos, bengalas y un botiquín grande.
3. En (16) hay que tomar una ruta alternativa a la indicada en la guía principal para hallar este secreto. En lugar de ir a la derecha (donde estaba el cristal) después de la puerta, ve cuesta arriba por la izquierda y salta por el lado derecho del abismo, frenando para girar a la derecha justo después. Ve a la derecha del foso y sube a lo más alto, luego ve a la izquierda bajando la escalera hasta la rampa de fuera. Para y baja para saltar a la derecha y asirte al saliente de la munición para Desert Eagle. Súbete al túnel y repta para hacerte con el cristal, los arpones y la munición de Uzi.
4. Vuelve a la moto desde el secreto 3 y acelérala por la rampa de salto. En el desvío, ve por la izquierda y sube el camino inclinado. Ve con cuidado por el saliente junto a los árboles y para antes del hueco. Arranca con el turbo por encima de él para llegar al saliente del cristal. Ve a la izquierda y vuelve a acelerar sobre el barranco. Bájate y ve por la derecha para deslizarte por la izquierda de la pendiente; luego mata a los buitres. Salta para agarrarte al saliente, encarámate y ve hasta el final para saltar entre las pendientes. Da un salto largo sobre el barranco para asirte a la izquierda del saliente de delante. Aúpate, gira a la derecha y da un salto largo para agarrarte a la cuesta de la derecha. Desplázate a la derecha con las manos y súbete para reptar a la cueva a por un botiquín pequeño y munición de Desert Eagle. (Sal de la cueva y salta por la derecha a la cuesta del fondo para saltar de nuevo al saliente. Pega un salto largo para regresar y vuelve al área de debajo de la moto. Tírate por los bloques hasta el fondo y dirígete por la entrada al cristal de grabación de (51).
5. Tras desplazarte a la derecha por la grieta hasta (57), como dijimos, gatea a la cueva a por un cristal de grabación y cartuchos.


▲Salta por los salientes para entrar aquí...


▲Pilla la Salvación antes de saltar la garganta.

CUEVAS DE KALIYA

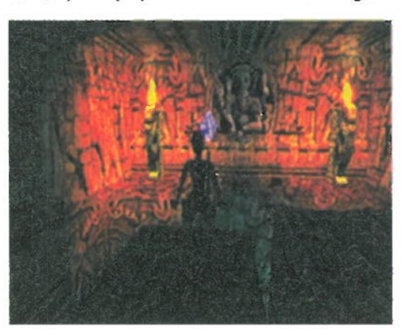
No hay secretos.

20 PACÍFICO SUR

EL PUEBLO COSTERO

Nota: Aunque no tienes porqué hacerlo, se puede conseguir un cuarto secreto tomando primero una ruta alternativa y tirando luego hacia atrás. Nada a la derecha desde el principio y bucea para pillar la llave del contrabandista. Nada luego a la orilla y entra en la cabaña de la izquierda. Usa la llave para abrir la trampilla y cuélgate/suéltate a por el cristal. Da un salto largo desde el saliente superior para salvar la trampa y dirígete a la piscina. Salta adelante hacia el saliente y mata a los dos cocodrilos y al nativo de arriba. Zambúllete para tomar la pistola de arpones. Sal junto a la entrada y salta los salientes para subir por el pilar. Avanza hacia la derecha colgada en plan mico, suéltate y salta a la derecha. Sigue el saliente verde y sube dos veces por la izquierda; luego gírate y da un salto largo al saliente verde alto. Gira a la izquierda, salta a la cuesta, deslízate y salta desde el fondo. Dispara a otro nativo, da un salto largo para agarrarte a la escalera (encima de los pinchos) y sube. Toma el botiquín, desplázate a la izquierda y aúpate a por el cristal y el botiquín. Corre adelante desde ese saliente para caer en


▲Baja por aquí para el secreto 2 del Ganges.


▲Salta para alcanzar el secreto 1 del Ganges.


▲El 3 del Ganges está en una ruta alternativa.



TRUCOS

En la mansión de Lara también hay secretitos
Una vez que consigas salir de su habitación, claro está

EL HOGAR DE LARA

La llave de la pista

Para obtener la llave de la pista de Lara puedes usar este método o bien recurrir al truco.

1

Abre el armario del dormitorio de Lara y toma las bengalas. Ve por la derecha al hall principal y por el rellano para abrir la puerta del interruptor. Ve por el pasadizo al ático oscuro. Enciende una bengala y empuja dos veces la caja de la derecha.

2

Vuelve al hall principal y ve por la izquierda al cuarto de estar (el de la tele y el piano). Ve por la izquierda y escaleras arriba a la biblioteca. Pulsa X en el segundo estante a la derecha para apagar el fuego. Entra en la chimenea y trepa por la pared izquierda.

3

Sube al pasadizo derecho y síguelo hasta la sala de las cajas. No acciones aún el interruptor de la derecha: está sobre un cronómetro. Tira de la del fondo para hallar más bengalas. Empuja la caja de la izquierda para revelar un pasadizo al ático.

4
Acciona ahora el interruptor, vuélvete al otro lado y corre por el ático y hasta el rellano del hall principal. Salta la barandilla y luego un poco a la derecha, sobre el pasamanos de la escalera. Vuélvete al otro lado y corre hacia la puerta (a la derecha del reloj) antes de que se cierre.

5

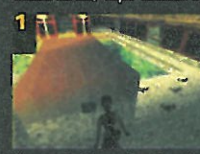
En el acuario, desplaza la caja bajo el agujero del techo para poder subirte al pasadizo. Tírate al agua y nada al otro lado para encontrar la llave de la pista.

6

Regresa al hall principal y cruza la puerta de entrada. Dirígete a la izquierda y usa la llave para abrir la pista, donde puedes practicar con la moto quad.

El museo de Lara

Si quieres ver dónde guarda Lara los tesoros que ha conseguido en aventuras anteriores, aquí tienes el camino que te llevará a su museo secreto.

1

Ve por el gimnasio a la sala de la piscina y acciona el interruptor de detrás del trampolín.

2

Vuelve al hall principal y cruza la puerta abierta. Dale al interruptor, vuélvete enseguida y corre hacia ella, rodando bajo la puerta que se cierra.

3

Dentro verás varios artefactos que Lara ha recogido en sus aventuras, incluida la daga de Xian. Pero no parece que puedas hacer nada en esta sala.

ARMAS

Aquí tienes una práctica guía que indica en qué niveles se encuentran las armas. Ten en cuenta que, si ya cuentas con cierta arma, cuando halles otra se mostrará sólo como munición.

India
Selva - Escopeta
Ruinas del templo - Escopeta
Río Ganges - Escopeta
Cuevas de Kaliya - Lanzagranadas

Pacífico sur
El pueblo costero - Pistola de arpones
El lugar del accidente - MP5
Barranco de Madubu- Ninguna
Templo de Puna - Desert Eagle

Nevada
Desierto - Uzis
Recinto - Desert Eagle
Área 51 - Escopeta, MP5, Lanzagranadas

Londres
Muelle del Támesis - Escopeta
Aldwych - Escopeta, Uzis, MP5, Lanzacohetes
Puerta de Lud- Escopeta, Pistola de arpones, Lanzacohetes
City - Ninguna

Antártida
Antártida - Ninguna
Minas RX - Ninguna
Ciudad perdida de Tinnos - Desert Eagle, Lanzacohetes
Cueva de los meteoritos- Ninguna



TRUCOS

Sólo tienes que entrar estos códigos durante el juego (sin pausar).

Todas las armas y tal
L2, R2 x2, L2 x4, R2, L2, R2 x2, L2, R2 x2, L2 x2, R2, L2 x2, R2
Si funciona, Lara pegará un grito. - Ahora en tu inventario estarán todas las armas y un montón de botiquines y cristales de salvación. Si quieres aún más (y munición), introduce el código otra vez.

Salto de nivel
L2, R2, L2 x2, R2, L2, R2, L2, R2, L2 x4, R2, L2, R2 x4, L2
Si funciona, Lara dirá 'No'. La pantalla se congelará un momento y luego aparecerá la secuencia de vídeo (si la hay) y la pantalla de estadísticas.

Todos los secretos y llaves
L2 x5, R2, L2 x3, R2, L2, R2, L2 x2, R2, L2 x2, R2, L2 x2
Si funciona, Lara respirará asfixiada. Ve a la pantalla de estadísticas y habrás recogido automáticamente ocho secretos (¡incluso si en el nivel hay menos!). Ve hacia arriba desde el inventrio de armas y verás también todas las llaves que necesitas.

Plena energía
R2 x2, L2, R2, L2 x6, R2, L2 x3, R2, L2 x5
Con este código recuperarás toda la energía de Lara. Sin embargo, es más fácil utilizar un botiquín conseguido con el truco de 'Todas las armas'.

Llave de la pista de carreras (Mansión de Lara)
R2, L2 x3, R2, L2 x6, R2, L2 x5, R2, L2 x2
Si no puedes molestarte en buscarla, introduce este código y la tendrás automáticamente.

otro. Desplázate a la izquierda con las manos, salta a la izquierda y sigue el pasadizo hasta el puente de cuerda. Gira a la derecha, da un salto largo y agárrate al saliente. Da un salto largo al próximo saliente para oír la campana y salta luego al otro a por granadas. (Vuelve saltando al puente de cuerda. Ve por la izquierda para desandar tus pasos hasta la salida o bien por la derecha, más allá de las cuchillas, a la sala del tobogán y al pueblo.)

1. Tras (1), antes de bajar por la pendiente amarilla de la playa, sube a la pequeña roca que hay cerca en el agua a por un botiquín pequeño. Gírate de espaldas a la playa y da un salto largo para asirte a la cuesta. Desplázate por la derecha al saliente verde y da un salto corto al saliente verde de la derecha (para oír la campana). Para llegar al próximo saliente de la munición de MP5, salta para asirte al saliente inclinado y desplázate a la derecha.
2. Tras recoger la Piedra de la Serpiente (12), ve al final de la rama y sube al hueco a por la munición de Desert Eagle.
3. Al llegar al nuevo pueblo de (35), ve a la derecha y sigue el pasadizo pasando la cabaña para hallar la cueva secreta de la derecha. Ten cuidado con el nativo al entrar a recoger la munición de MP5 y los cartuchos.

EL LUGAR DEL ACCIDENTE

1. En (6), antes de saltar fuera del pantano, salta al rincón y súbete al hueco a por dos cartuchos de MP5.
2. En (11), tras matar a los raptores, sube al árbol de la derecha a por un botiquín grande. Salta por la izquierda al siguiente árbol en pos de las bengalas secretas.
3. En (19), sigue (Nota 2) subiendo a las ramas. Salta a la rama de la derecha desde el cristal de grabación. Luego gira a la izquierda y salta un poco en diagonal a la izquierda para asirte a la rama alta. Aúpate y camina con cuidado hacia la derecha a por la munición secreta de MP5.

EL BARRANCO DE MADUBU

1. En (5), tras sujetarte a la cuesta, desplázate por la izquierda (no por la derecha) al saliente. (Si quieres, cuélgate/suéltate al saliente de debajo a por el cristal; acciona el interruptor para volver a subir.) Vuélvete y avanza colgado por encima del agua. Cuélgate/suéltate para desplazarte por la grieta y da luego un salto largo sobre el rincón para agarrarte al repecho. Desplázate por la derecha al saliente y salta luego a la entrada. Ve a la derecha para dejarte caer, cuélgate/suéltate, salta hacia atrás sobre los pinchos y tírate. (Para conseguir el cristal, gatea a la derecha por el túnel, listo para disparar al reptil. Cruza el puente, atraviesa la sala y sigue por el saliente para hallar el cristal. Mata al reptil al volver.) Ve adelante hacia el pasadizo y escaleras arriba, pelando al reptil. Acciona el interruptor para abrir la puerta de la sala de más arriba. Sube otra vez hacia los pinchos, trepa por el muro y luego por el siguiente hasta arriba del todo. Cruza la puerta abierta y da un salto largo por la izquierda al saliente de la cascada. Entra en la sala de detrás y cárgate al reptil de debajo antes de tirarte al fondo a por la munición de MP5.
2. Desde el Secreto 1, vuelve a subir al saliente junto a la cascada. Gírate y salta para avanzar colgado al saliente de enfrente. Deslízate hacia delante cuesta abajo par saltar y sujetarte al pilar. Da un salto largo a través del cristal de grabación (para evitar las llamas) y agárrate al tercer pilar. Da un salto largo al final y sube fuera. Repta a la derecha para esquivar los dardos y deslízate cuesta abajo. (Para llegar al cristal, avanza colgado hacia la izquierda hasta el puente y luego vuelve del mismo modo.) Avanza colgado adelante y a la izquierda y sube al saliente para trepar afuera. Da un salto largo al muro escalable y sube a lo alto. No entres aún en el pasadizo. Salta atrás hacia la derecha en diagonal para caer en la plataforma secreta de debajo (es complicado). Salta a la cabaña y entra en ella para obtener un botiquín grande y un cohete. (Salta de nuevo a la plataforma secreta y da un salto largo al saliente de delante (desde el lado izquierdo para evitar la parte que sobresale). Trepa a la derecha y da un salto largo para volver al muro escalable. Sigue el pasadizo hasta la piscina y mata a los cocodrilos; luego sumérgete y tira de la palanca (en el rincón, bajo el saliente derecho) para abrir la puerta. Saca el kayac y baja por las aguas bravas (toma el cristal de la derecha si puedes) para volver a juntarte con la ruta principal en (12).
3. Sigue el punto (17), paleando contra corriente a través de la cascada azul del final para hallar el cristal de grabación secreto.



▲Por la cabaña encontrarás una ruta alternativa...



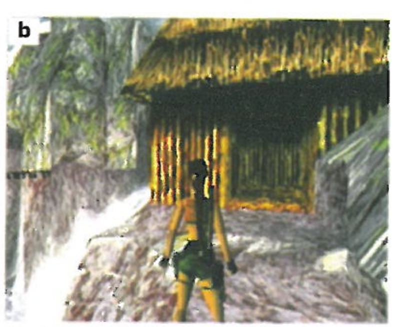
▲...Sigue haciendo el mono y saldrás fuera...



▲Desde el secreto 1, cuélgate como un mono...



▲...que te lleva a la piscina, el punete y el secreto.



▲...hasta la plataforma que lleva al secreto 2.

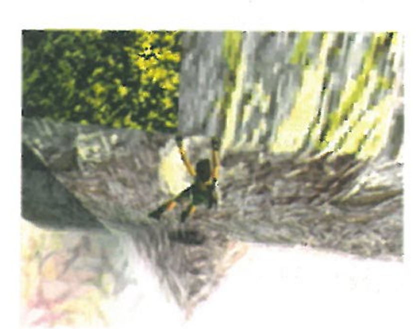
EL TEMPLO DE PUNA

1. En (16), ve a la izquierda subiendo de nuevo por las escaleras. Dirígete a lo alto de la siguiente escalera. Gira y salta para asirte al muro de la izquierda, luego desplázate a la izquierda con las manos para cruzar la puerta abierta. En la sala secreta hallarás bengalas, un botiquín grande y tres paquetes de munición de Desert Eagle.

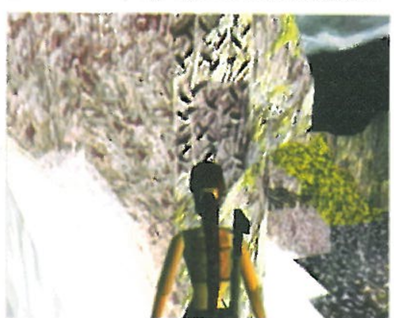
3.0 LONDRES

MUELLE DEL TÁMESIS

1. Desde la salida, da un salto largo por encima del tejado inclinado de la derecha. Encamínate a la izquierda por el pasillo para hallar un cristal y cartuchos. Vuelve al rincón para subir a la caja y luego al saliente de la derecha. Corre y deslízate a la grúa amarilla y luego dirígete a la derecha por el puente. Cuélgate/suéltate al saliente de debajo, salta al saliente junto a la escalera y déjate caer; luego suéltate sobre el saliente. Da un paso atrás y luego un salto corto al medio del tejado inclinado para bajar deslizándote a un hueco seguro. Anda por entre el alambre y entra en el túnel secreto. Mata a las ratas y toma el cohete y el botiquín pequeño.



▲En Madubu Gorge sigue la ruta alternativa.



▲Salta para escalar. El salto no es fácil...



▲Escala esta roca para acceder al secreto 1.

(Vuelve sobre tus pasos, por medio del puente de la grúa, a la salida.)
2. En (15), sujétate al hueco de encima de la puerta derecha y desplázate a la derecha por la grieta invisible hasta el siguiente hueco. Encarámate a por cartuchos y desplázate hacia la derecha al siguiente hueco secreto en pos de más cartuchos.
3. En (30), salta el agujero para agarrarte al saliente del tejado y aúpate a por cartuchos. Gira a la izquierda y deslízate cuesta abajo hacia el saliente secreto del cohete. Sube de vuelta por la escalera.
4. Desde (59), entra por el pasadizo a la cúpula de la catedral y mata a un par de guardas. Tira dos veces del bloque, de forma que puedas subir al saliente de la derecha. Toma el botiquín grande, gírate y da un salto largo sobre la cuesta para hallar la llave secreta de la catedral.
5. En (60), baja por la escalera a la izquierda de la valla. Déjate caer por las escaleras y gatea dentro del hueco para hacerte con el botiquín grande.

ALDWYCH

1. Desde (16) dispara al enrejado que hay al final de los escombros y tírate a por cartuchos.
2. En (35) gírate para deslizarte cuesta abajo y sujétate al final. Tírate sobre la plataforma que se desmorona. Salta enseguida por la izquierda a la cuesta, y luego desde ella para asirte al saliente. Desplázate a la derecha, tírate a la baldosa que cede y agárrate al borde del repecho. Aúpate y da un salto con voltereta para sujetarte al saliente de enfrente. Déjate caer para agarrarte al saliente del cristal y el cohete.
3. Toma la estrella florida de detrás de la cortina del fondo a la izquierda en (85). Úsala para abrir la puerta izquierda de encima de la barrera de los billetes (91). Mata al tipo y entra en la sala secreta.
4. En (91), una vez que hayas usado el mazo para abrir la puerta, acciona el interruptor de dentro, vuélvete y salta al hueco secreto a por el cohete.
5. Desde (95) deja que el primer tipo doble la esquina y oirás que algo se abre; síguelo entonces y mata a los dos tíos. Salta a la entrada derecha en pos del cohete y entra después en la sala a accionar dos interruptores. Sal, vuelve hacia la izquierda y luego a la



▲El secreto 3 de Thames Wharf es una repisa con un cohete.



▲Tira del bloque para subirte al secreto 4.

derecha para subir al tren por el portillo. Pulsa el interruptor para devolverlo a su puesto, sal y sube al corredor. Dirígete a la izquierda por el puente, tírate al abismo y ve luego por el camino de vuelta a la sala roja. Sube y cruza el portillo, como antes, para hallar abierta la puerta de la derecha que da a la sala secreta. Mata al tío y toma la munición de MP5, la de Desert Eagle y el cohete. Dale al interruptor para volver a abrir la trampilla del tren.

LA PUERTA DE LUD

1. En (4) tírate al saliente que hay frente al interruptor. Acércate a la derecha (la parte plana) y cuélgate/suéltate sobre la grieta. Desplázate a la derecha y aúpate cuando se ensanche. Baja a la sala de la derecha a por el botiquín grande y las bengalas. (Sube por el agujero y ve luego a la izquierda. Salta para sujetarte a lo alto del repecho y deslízate por él de regreso al saliente.)
2. Sigue el punto (5) para dar un salto con giro desde la sección roja y agarrarte al enrejado de detrás. Para encaramarte al saliente del cohete, tírate y agárrate de inmediato. (Baja trepando cerca del fondo y da un salto con giro hacia atrás para asirte al enrejado.)
3. Tras (31) y caer en la cabeza de la esfinge, acércate al borde y da un salto corto un poco a la derecha para caer directamente en una sección plana con un botiquín. Desde aquí, da un salto corto al pilar y luego uno largo para sujetarte a la cuesta blanca del rincón izquierdo. Deslízate y salta al saliente largo y ve luego a la izquierda por él en busca de cohetes y un cristal. (Vuelve por el saliente para dar un salto largo al hombro de la esfinge y deslizarte hasta el fondo.
4. Sigue el punto (38): tras tirar dos veces del bloque, gira a la izquierda para saltar y sujetarte al túnel azul. Recoge el cohete y el botiquín grande.
5. Al entrar en la gran piscina de (47), procura evitar que te descubran (es importante para conseguir el Secreto 6). Nada bajo el agua a la derecha y por el hueco hacia la pequeña cámara que contiene cartuchos.
6. Tras salir del agua en (48), agáchate para que no te descubra el guarda. Salta a la derecha desde las cajas para tener más arpones. Sube por la derecha y gatea en esa misma dirección a por más arpones. Baja



▲Descuélgate para llegar al secreto 5.

trepando y zambúllete en el agua por la izquierda para entrar en la sala secreta (bajo las "escaleras") antes de que el submarinista la bloquee. Dentro hay un cristal de grabación, un botiquín grande y una unidad de propulsión subacuática.

LA CIUDAD

1.Sigue el punto (3), desplazándote a la izquierda y asiéndote al hueco para subir a por el cohete y el botiquín grande.

4.0 NEVADA

DESIERTO

1. No olvides empujar el bloque en (5). Sigue el punto (7), colgándote y soltándote para matar a las serpientes y recoger el cristal, el botiquín pequeño y las bengalas. Empuja el bloque para escapar.
2. Tras pasar saltando en (24), baja y cuélgate/suéltate al saliente del fondo. Desplázate a la derecha con las manos y

FE DE ERRORES

En la primera parte de nuestra guía *PlanetStation* nº 3) cometimos un error, debido a los cambios de última hora en el juego, de los que no estábamos al tanto en el momento de hacer la guía. Pedimos disculpas por las molestias.

En el Nivel 1-1 de la Jungla, desde el punto (41) es mucho más fácil. Escala al saliente de la primera piscina y activa los dos interruptores. Nada entonces hasta la siguiente piscina. Activa el de la puerta del otro lado y crúzala entre los fuegos.

SECRETOS **¡Así se descubre el nivel bonus!**
Es el de la catedral y aquí te decimos cómo recorrerlo paso a paso.

NIVEL SECRETO ALL HALLOWS

Si completas el juego habiendo encontrado los 59 secretos (o has usado el truco de "Saltar de nivel" en cada nivel), consigues acceso a un nivel secreto. Graba la partida tras la secuencia final y luego carga la partida desde el menú principal para ver el nuevo nivel All Hallows en la parte inferior. Aquí te contamos cómo completarlo.
1. Salta al pilar corto y sube luego a la plataforma que hay junto a él.
2. Corre y salta al saliente del rincón. Gírate a la derecha y da un salto largo para asirte al saliente.
3. Gira a la derecha y corre y salta al próximo saliente. Sube y ve a la izquierda.
4. Da un salto corto en diagonal por la derecha hacia el borde inclinado. Sube a la derecha y ve a la izquierda a por la Uzi.
5. Tírate de vuelta al saliente inclinado, salta para agarrarte a la malla y avanza colgado hasta el pilar blanco.
6. Salta hacia delante para asirte al hueco en pos de un botiquín pequeño. Baja trepando por el otro lado a por el cristal.
7. Sal subiendo y cuélgate/suéltate al suelo; luego vuelve sobre tus pasos a los salientes centrales.
8. Sube al saliente inclinado de la derecha y da un salto largo para agarrarte al saliente alto y conseguir bengalas.
9. Da un salto largo al saliente central alto y asegúrate de tener la energía al máximo.
10. Salta a la malla y avanza en plan mono (no hasta el final) para dejarte caer a la plataforma inestable.
11. Tras caer por el tejado de la catedral, usa el botiquín grande para curarte.
12. Da un salto largo a la plataforma del borde morado a por bengalas. Tírate al saliente largo junto a la ventana.
13. Gírate y salta a la pasarela a cuadros. Luego sube al pasadizo de la izquierda para accionar el interruptor.
14. Ahora cuélgate/suéltate al suelo por medio de la plataforma brillante y sube al saliente del órgano.
15. Gírate y da un salto largo a la plataforma central. Luego sube a la derecha y a la izquierda.
16. Realiza un salto largo para sujetarte a la grieta y desplázate a la izquierda a por el botiquín grande. Dale al interruptor.
17. Cuélgate/suéltate al suelo y cruza la puerta abierta. Corre por el suelo inestable para accionar el interruptor.
18. Avanza colgado al otro lado, vuelve luego por medio del órgano a la plataforma central y sube a la derecha.
19. Da un salto largo a la plataforma colgante y otro para agarrarte a la parte más cercana del saliente largo.
20. Dirígete a la derecha y salta a la pasarela. Desde allí, sube otra vez al pasadizo de la izquierda para asirte al enrejado del techo.
21. Avanza cual Chita hasta el final, suéltate para agarrarte al saliente y aúpate.
22. Gírate y sube por la escalera para conseguir la llave de la cripta. Luego vuelve a bajar.
23. Sube a la derecha y usa la pendiente de cuerda, dejándote caer al saliente plano iluminado ante la pendiente azul.
24. Salta a la izquierda para meterte en el hueco y baja trepando por el otro lado junto a la estantería giratoria.
25. Déjate caer al corredor de los pinchos. Pásalo avanzando colgado y ¡tírate al agua para apagar las llamas!
26. Pasa a nado la trituradora y sal fuera. Métete reptando en el hueco para darle al interruptor.
27. Vuelve afuera a gatas y sube por la escalera. Salta y sujétate a la trampilla para salir.
28.Ve a la izquierda y sube por la derecha al saliente largo. Tírate por el portillo abierto para caer al agua.
29. Sal afuera y dispara al enrejado de la izquierda para conseguir bengalas (no te molestes con el de la derecha).
30. Regresa a la sala y usa la llave de la cripta para abrir la puerta. Entra.
31. Toma el botiquín grande del rincón izquierdo y ve luego a la derecha para entrar en el agua.
32. Toma el primer giro a la derecha y entonces tira a la izquierda para emerger en la piscina. Mata al hombre y a su perro.
33. Sube por la escalera del enrejado para hallar un montón de armas; acércate para completar el nivel.





encarámate al hueco secreto que tiene munición de Desert Eagle y de MP5. (Deberás tirarte al agua y volver a subir al saliente de partida para regresar a la ruta principal.)
3. Sigue el punto (32), reptando al agujero del rincón izquierdo. Trepa por el muro a la sala secreta. Mata la serpiente y toma la munición de Uzi.

EL RECINTO DE MÁXIMA SEGURIDAD

1. Empuja el bloque en (6), pero no te arrastres de vuelta. Empuja dos veces el bloque derecho (el original). Ahora ve y tira dos veces del otro y gatea después por el hueco y hacia la izquierda para hallar el botiquín pequeño secreto.
2. En (50), asegúrate de dejar la puerta abierta. Tras recobrar tus armas en (55), vuelve por donde viniste hasta la piscina del principio. Sal a por aire, sumérgete y métete en el túnel del rincón. Sal por la izquierda y repta por el túnel oscuro. Como dejaste abierta la puerta de (50), ahora puedes cruzarla y subir al túnel rojo. Sal a la cámara grande y sube de nuevo por la escalera de enfrente hasta el corredor de (48). Ya puedes disparar al guarda y agenciarte su tarjeta B. Úsala para abrir la puerta que hay allí para hallar las granadas del pasillo secreto.



▲ Aquí está el único secreto de la ciudad.

ÁREA 51

1. En (9), una vez que caigas por la trampilla, gira a la derecha para matar al guarda antes de que dé la alarma para cerrar el área secreta. Mata a los perros y tírate al enrejado, pero no acciones aún el interruptor que hay allí. Déjate caer por la trampilla del rincón, mata al guarda y gatea por el enrejado abierto a por el cristal de grabación. (Vuelve a subir por la trampilla y acciona el interruptor para abrir el otro enrejado y continuar.)
2. Sigue (23), disparando a la contraventana morada de la derecha desde el saliente del garfio. Súbete y sigue el pasadizo, bajando por la escalera en pos del cristal.
3. Una vez que usas el disco de acreditación de código en (59), sube otra vez por la escalera de la sala del aparato alienígena. Salta en sentido inverso a las agujas del reloj por el techo y, esta vez, ante la entrada. Da entonces un salto largo y agárrate para caer en la entrada abierta. Esquiva los láseres del pasadizo y tírate al acuario en busca del cristal de grabación; ¡las ballenas asesinas son coleguillas!



ANTÁRTIDA

1. Sigue (19) desde la popa: haz todo el trayecto hacia la derecha. Arrímate al muro de la derecha y salta hacia atrás por el hueco de



▲ Dispara a matar y llegarás al secreto 6.

la valla al saliente de hielo. Cuélgate/suéltate para conseguir munición de MP5 y un cristal de grabación.
2. En (24), donde llevas la lancha por el canal junto a la cabaña, detente junto al saliente izquierdo y bájate. Sube por la escalera y deslízate cuesta abajo, saltando desde el final para asirte al saliente; ¡de lo contrario te congelarás en el agua de debajo! Ve reptando a la derecha del área secreta que alberga un botiquín grande. (Vuelve arrastrándote, métete todo recto en el siguiente túnel y luego cuélgate/tírate al agua que hay fuera; nada enseguida hacia la lancha.)
3. Tras (47), detén la lancha cerca de la primera bandera. Sumérgete hacia la derecha para hallar la llave de la cabaña en un hueco. Vuelve a la lancha y llévala hasta la cabaña del principio del nivel. Usa la llave para abrirla, listo para matar al perro. Entra a por el cristal, bengalas y munición de Uzi.

LAS MINAS RX

1. En (7), dirígete a la sala que hay en lo más alto de la sala de las vagonetas y pulsa el interruptor para encender las luces. Sube al tejado y cuélgate por la parte de detrás para desplazarte por la izquierda a la escalera. Baja todo lo que puedas sin colgarte y da un salto con giro hacia atrás para asirte al saliente de detrás. Repta a por granadas y un botiquín pequeño. (Deberás volver aquí más adelante para hacerte con el Secreto 2.)
2. Tras conseguir la palanca en (36), ve al fondo de la sala, donde puedes ver un túnel allá arriba. Sube al saliente de la derecha, salta para agarrarte a la grieta invisible de la pared del fondo y desplázate por la izquierda al túnel. Entra y pulsa el interruptor. Una vez que vuelvas a la sala de las vagonetas en (45), regresa a la sala del Secreto 1, donde la puerta ya está abierta. Cruza para oír la campana y mata al mutante. Sube a la vía para llegar al cristal del otro lado (el que viste al principio del viaje en la vagoneta del medio).



▲ El secreto 2 de Aldwych es de los dificilillos.

3. En (53), cuélgate/suéltate por la izquierda de la mitad del puente al saliente. Tírate al próximo saliente y da un salto largo al saliente de la izquierda (sube a por granadas). Da un salto largo al saliente triangular y luego al de la derecha. Gira a la izquierda para dar un salto largo al pasadizo del rincón, que lleva a



▲ El secreto 1 está cerca del principio

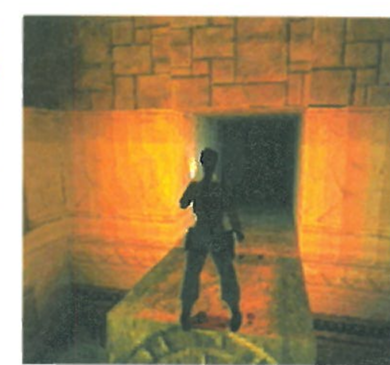
un área secreta con un botiquín grande, un Desert Eagle y granadas. (Ahora desanda tu camino hasta el puente.)

LA CIUDAD PERDIDA DE TINNOS

1. Tras (12), salta a lo alto del pilar del puente y luego a la derecha para asirte a la primera plataforma invisible (el tiroteo mostrará dónde está). Da ahora un salto corto a otra plataforma invisible y luego uno largo a la entrada del nido. Recoge el botiquín pequeño, la munición de Desert Eagle y las granadas, pero ¡no te caigas al agujero!
2. Tras salir de las arenas movedizas de (19), salta al saliente del rincón y luego por encima de las arenas movedizas al saliente de la esquina. Gira a la izquierda y da un salto largo al saliente junto al símbolo. Sube al túnel y acciona el interruptor. Sigue ahora la guía principal para tomar la máscara oceánica y llegar a la sala del campo de fuerza. Vuelve afuera para hallar el bloque que ha caído. Súbete a él para saltar a la escalera y sube a la sala secreta. Pasa corriendo el fuego oscilante para gatear a por el cristal y un botiquín grande.
3. Tras subir al puente de (77), encamínate al pasadizo por la derecha. Acciona el interruptor temporizado para abrir la puerta secreta (fuera), tírate enseguida al saliente de la izquierda y cuélgate/suéltate al suelo. Ve por las puertas de salida y hasta la escalera del fondo a la izquierda de la sala de las piscinas. Dale al interruptor, cruza hasta la sala del campo de fuerza y sube por las escaleras de la derecha para regresar afuera. Pasa corriendo los fuegos oscilantes y tírate por el extremo derecho del puente y por los bloques para entrar en la sala secreta del fondo. Recoge el cristal, el botiquín grande y la munición de Desert Eagle. Acciona dos veces el interruptor para reabrir la puerta.

CUEVA DE LOS METEORITOS

No hay secretos.



▲ Activa el interruptor y muévete rápido para entrar en la puerta secreta.



▲ Haz el mono para llegar al secreto 1.



▲ El secreto 3 está en la repisa, junto a la esfinge.



▲ Sumérgete, pilla la llave y accederaás al secreto 3.



▲ Es difícil llegar, pero en el secreto 1 hay minas.



▲ Déjate caer al pasillo para llegar al secreto 3.



▲ Aquí está el interruptor que abre el secreto 2.



▲ Usa las plataformas in invisibles en el secreto 1.



Editor: Sony
Distribuidor: Sony
Precio: 3.990 pesetas

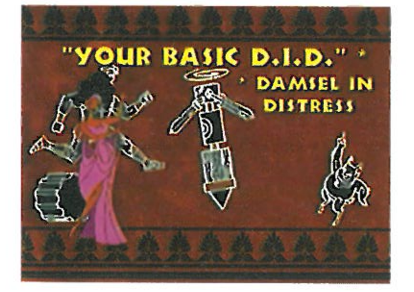
PLATINUM

HERCULES

El hijo de Zeus deja en paz a la gran pantalla para ser la **estrella de su propio juego** de PlayStation. 'Jartos' de Ambrosía (una versión mejorada del **arroz con leche**) y con la ayuda de los dioses, ***PlanetStation*** os ofrece a la velocidad del rayo una guía **épica**.



1.0 NIVEL UNO



Para empezar con buen pie en vuestro rol de héroe, nada mejor que apalear en el primer nivel a una colección de muñecos indefensos. En tus primeros pasos irás conociendo poco a poco a algunos de los enemigos que te encontrarás durante tu peligroso viaje. Pese a todo, estáte al loro porque hay unas cuantas áreas ocultas.

La primera parte está chupada. Limítate a cargarte a los muñegotes que te salgan al paso con tu espada justiciera. Cuando hayas hecho limpieza descenderá una figurita de Hércules en una cuerda para que la recojas. Esto sucederá cada vez que completes correctamente una sección, lo que te da acceso a la siguiente zona.

A continuación encontrarás un gran árbol rodeado, para variar, de unos cuantos muñecos. En lo alto podrás ver un puñado de monedas y la letra "H",



Armas parar recoger



ESPADA DEL RAYO
La encontrarás en muchos niveles. Este regalo de los dioses dispara un rayo continuo desde la punta de la espada. Si la utilizas durante mucho rato seguido se le agotarán las pilas (las deidades ya no son lo que eran), así que ¡precaución! Se puede utilizar en cualquier dirección, excepto hacia abajo.



ESPADA DE FUEGO
Este arma también se puede localizar en muchas fases. Lanza unas bolas de fuego que se dirigen hacia los enemigos. Hay un pequeño lapso de tiempo entre cada disparo.

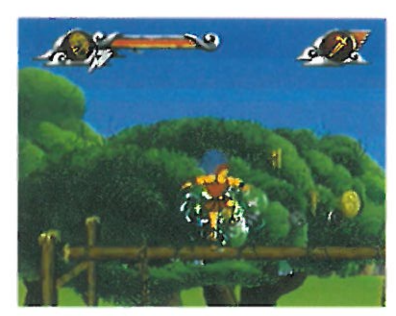


ESPADA DE PULSACIONES
Posiblemente no es tan útil como las otras armas, la espada de pulsaciones dispara una barrera circular a tu alrededor, matando a todo lo que toca. La principal pega es que tarda una eternidad en volver a disparar (se siente).

CASCO INVISIBLE
Al igual que en la película *Furia de Titanes*, este regalo de los dioses te concede el don de la invisibilidad. Úsalo con precaución, ya que sus efectos no duran demasiado.









pero de momento no les puedes poner las manos encima. La solución es sencillita. Sólo tienes que saltar y aplastar (con el superpisotón) al tronco con tus hercúleas piernas para liquidar a los muñecos de debajo, lo que permite elevar la plataforma para recoger todos los preciados tesoros (mola, ¿eh?). Una vez que tengas en el bote a las monedas y la letra "H" ya puedes dirigirte hacia la figurita para terminar con esta sección.

La siguiente parte está plagada de una nueva colección de espantajos que se mueven adelante y hacia atrás gracias a una cuerda. Dales una nueva ración de espada para que sepan quién manda. Una vez que la sección está completada, una mano amiga te desbloqueará el camino. Ahora corre como un poseso para evitar a los kamikaces que practican el vuelo sin motor.

Te encontrarás un tronco que se mueve de izquierda a derecha. Detrás hay, cómo no, unos cuantos espantajos más. Sigue el mismo sistema descrito anteriormente, saltando encima del susodicho tronco y destrozando a esos pobres desgraciados. Sobre tu personaje verás un pequeño mástil; engánchate a él y luego balancéate para tomar impulso y saltar hacia arriba y pillar todos los ítems que puedas.

La siguiente parte tiene truco. Corre rápidamente al centro de los muñecos revoltosos y cárgatelos uno por uno. Tras finiquitarlos coge la muñeca y *pa'lante*.

Ahora estarás un rato corriendo, saltando y escalando estatuas con caras de pocos amigos. Te encontrarás a un nuevo enemigo muy común en el juego: los pájaros. Un tajo de tu espada e irán directos al paraíso de las aves. Justo antes de llegar a la parte acuática encontrarás un puente de madera que se romperá en cuanto le pongas un pie encima. Así que... ¡corre como un poseso! Y, por Zeus, ¡no te olvides de recoger el Casco Invisible! Una vez que te encuentres en la zona del agua, espera a que salten los tiburones para hacer barritas Pescanova con ellos y luego salta al líquido elemento.

Dales caña a los pilares para despejar el camino y sigue adelante. En una zona boscosa hay una especie de peonzas giratorias plagadas de nuestros viejos amigos, los muñegotes. Cárgatelos en cuanto asomen su fea cara. Sigue hasta la siguiente cara de piedra. Hallarás una depresión en la superficie rocosa; salta encima para revelar un área secreta y pilla los ítems. Ahora encontrarás objetivos a los que disparar. Pero, ¿con qué?

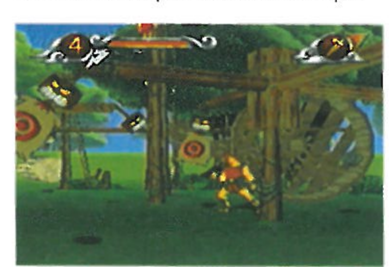
Agarra el pedrolo que encontrarás por esta zona y llévalo a la derecha. Podrías lanzarlo hacia tu objetivo pero, en lugar de eso, déjalo al lado de la próxima cara de piedra y salta lo suficientemente alto para continuar. Cuando llegues al punto más alto de la pantalla verás otra depresión en la superficie rocosa. Aplica el superpisotón tres veces y encontrarás una parte oculta en la que hay nuevas recompensas y una letra. Tras dejar atrás una nueva cara de piedra, encontrarás una nueva área forestal, esta vez con varios caminos para ir hacia abajo aunque, de todas maneras, sólo existe un camino para terminar el nivel. Recoge todo lo que te encuentres por el camino.

Una vez fuera del bosque te encontrarás la tercera y última cara de piedra. En lo más alto de ella encontrarás el Rayo para completar el nivel.

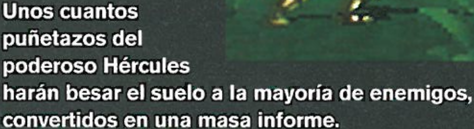


▲ **Has encontrado un área secreta. Pero ésta es sólo una de las muchísimas zonas secretas a las que se accede pisoteando el lugar adecuado. Búscalas en la superficie de la montaña que te encontrarás a través de tu heroico viaje.**





Movimientos de Hécules





PUÑETAZO



El mamporro es la forma más común de defensa y ataque de nuestro héroe. Unos cuantos puñetazos del poderoso Hércules harán besar el suelo a la mayoría de enemigos, convertidos en una masa informe.

ESPADA



Más o menos tiene el mismo poder que el puñetazo pero, eso sí, tiene un mayor alcance. Una buena elección.



SUPERPUÑETAZO



Este megatortazo es especialmente útil para quitar de en medio a las rocas y pilares. Con él podrás con todo lo que se te ponga por delante.

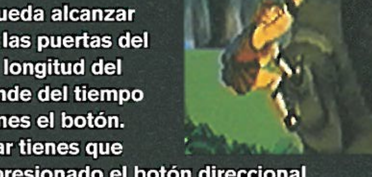


PISOTÓN ATRONADOR

Gracias a una dieta rica en arrobas, Hércules puede hacer temblar el suelo con este movimiento. Sirve principalmente para dos cosas. La primera función consiste en saltar en los troncos de los primeros niveles para acabar con los muñecajos que hay por debajo. La segunda aplicación es útil en la mayoría de fases de plataformas de scroll horizontal. En algunos niveles encontrarás puntos débiles en las superficies rocosas. Con el pisotón te cargarás el suelo y revelarás áreas secretas. Quizás este chico debería seguir un régimen.



SALTAR / ESCALAR



Esta doble función es imprescindible para que Hércules pueda alcanzar finalmente las puertas del Olimpo. La longitud del salto depende del tiempo que presiones el botón. Para escalar tienes que mantener presionado el botón direccional después de saltar al borde de un muro.

BALANCEO



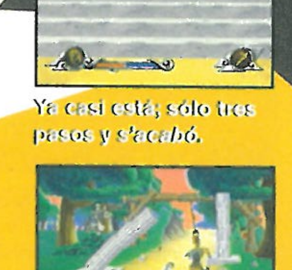
Como si de un gimnasta de la antigua URSS se tratara, Hércules es capaz de cogerse a mástiles para sortear diversas barreras durante el juego. Además, puede pillar impulso hacia arriba para alcanzar zonas e ítems que sin este movimiento no pillaría jamás de los jamases.











Hércules dándole a la pausa que refresca.

A unos metros de la gloria, ¿fallarás ahora?

El hijo de Zeus dándole de nuevo a la bebida.

Ya casi está; sólo tres pasos y s'acabó.



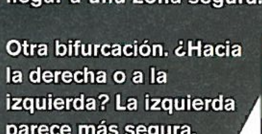
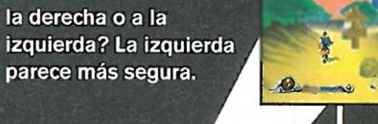


Sigue el camino de plataformas si puedes.

Con la ayuda del casco estarás sano y salvo.

No abandones las plataformas si no quieres perder objetos.

Salta por encima de las columnas.


Salva los obstáculos para llegar a una zona segura.

Estas plataformas requieren precisión milimétrica.

¡Ahoraaar! Pasa por el centro.

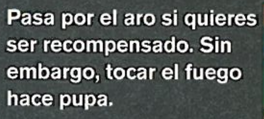
¡Ufff! Espera a que haya un hueco.

Otra bifurcación. ¿Hacia la derecha o a la izquierda? La izquierda parece más segura.

Aunque parezca mortal es fácil evitar el peligro. Ve por la zona segura.

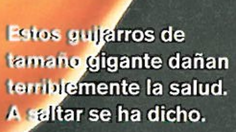
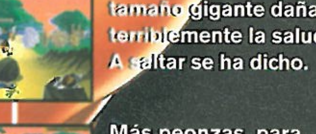
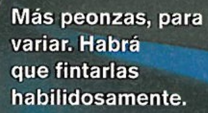
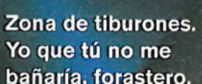
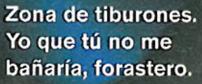
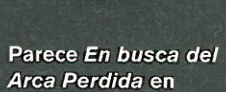
Cojas el camino que cojas no te librarás de estas piedras rodantes.

Pasa por el aro si quieres ser recompensado. Sin embargo, tocar el fuego hace pupa.





Si te pillan estos piedros te convertirás en un sandwich mitológico.

La decisión depende de ti. Al fin y al cabo, conseguirás lo mismo vayas por donde vayas.

Estos guijarros de tamaño gigante dañan terriblemente la salud. A saltar se ha dicho.

Más peonzas, para variar. Habrá que fintarlas habilidosamente.

Zona de tiburones. Yo que tú no me bañaría, forastero.

Parece *En busca del Arca Perdida* en versión olímpica.



START

NIVEL DOS: Hero's Gauntlet

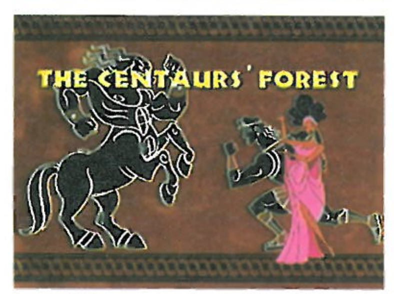
El primer nivel del juego con desarrollo hacia el interior de la pantalla. Deberás guiar al hijo de Zeus a través de innumerables obstáculos. Desde pedrolos rodantes al estilo Indiana Jones hasta cuchillas asesinas intentarán poner palos a las ruedas de ese "torpedo" mitológico que es Hércules. Existen cuatro rutas a elegir que darán un mismo resultado: la derrota del tontaina de Hades.

Al poco de cruzar la línea de salida te encontrarás con un saco colgante con ganas de fastidiarte. Tendrás que arreglártelas para sortear los obstáculos sin utilizar en ningún momento el puñetazo o la espada. Las peonzas giratorias del nivel anterior también estarán presentes. Lo mejor es reducir la velocidad, saltar a un lado y rezar a San Zeus para que no pase nada. Tras sobrepasar las estacas, puedes elegir camino.



3.0

NIVEL TRES



La próxima parada de Hércules es el bosque de los Centauros. Estos tipos medio humanos y medio caballos tienen malas pulgas, pero no tienen que suponer un gran obstáculo para nuestro protagonista. No te saltes ninguna zona secreta, ya que son vitales para sobrevivir. Con un poco de suerte te verás la cara (y herraduras) del líder de los Centauros.

Tras vadear el agua, destruye la piedra con un superpuñetazo. Encontrarás un camino a seguir. Toparás con unos cuantos bandidos por el camino, pero con unas cuantas estocadas al estilo de Antonio Banderas podrás dar por concluida la disputa. Cuando te encuentres un nuevo camino, explora bien los extremos del que venías siguiendo. Si tienes suertecilla hallarás un par de ítems. Tras una nueva zona de agua te encontrarás con una cara de piedra. La escalas y sigues sin problema hasta que te encuentres una nueva depresión en la superficie rocosa. Si has superado con honor los estudios preescolares y has leído nuestra guía hasta aquí ya sabes lo que toca. Tres buenos pisotones atronadores y una nueva zona oculta repleta de ítems será tuya. Balancéate sobre el árbol y dejarás otra área atrás.

Tras pasar unas cuantas cascadas te encontrarás con la espada del rayo. No la malgastes ahora, ya que la necesitarás para derrotar a los cuadrúpedos que pueblan esta fase. Tras pasar por el lago destruyendo todas las piedras que te encuentres a tu paso, pondrás el pie sobre tierra firme otra vez. Al cabo de poco te encontrarás de bruces con un Centauro, así que usa tu nueva espada con él.



Encamínate por una ruta que, al girar, da a otro camino. Agénciate la espada de fuego y, con ella en ristre, dirígete al siguiente Centauro para marcarlo con el hierro al rojo.

Continúa por el bosque disfrutando del paisaje y rompiendo algunas piedras. Ahora deberías encontrar una nueva zona de cascadas. Deberás escalar un poco y seguir hacia la derecha hasta lo que parece un camino sin salida. Si tienes buen ojo verás unas monedas por ahí cerca, así que no tienes más que dirigirte hacia ellas para salir de la encrucijada. Tras cruzar la pantalla te encontrarás hacia la izquierda una piedra en el agua. Machácala y encontrarás un par de letras. Vuelve hacia atrás y continúa por la derecha.

Te encontrarás con una pantera. Un par de toques y a otra cosa, mariposa. Ahora verás otra parte frágil en la superficie del suelo: machácala a base de pisotones muleros y, como ya habrás adivinado, te encontrarás de nuevo con una área oculta. Ahora, un poquito más a la derecha, descubrirás una nueva ruta. Síguela hacia abajo y luego escala como un poseso las escarpadas rocas de la derecha. Te encontrarás la letra "E". Cuando la tengas en el bote vuelve hacia atrás.

Justo antes de encontrar una nueva zona de agua verás un casco invisible. Píllalo y métete en las procelosas aguas del juego. Verás, hacia el fondo, a unos cuantos Centauros; pues cuando intentes romper las rocas del camino estos hijos de su yegua intentarán que unos enormes pedruscos hagan diana en tu cráneo. Lo mejor es utilizar el casco para volverte invisible y evitar que te planchen en seco. Ya tienes via libre.

De nuevo entrarás en un bosque. Sigue los caminos que te encuentres despachurrando pájaros y panteras (los antiguos griegos serían sabios, pero no ecológicos). De nuevo Centauros al fondo y piedras que vuelan hacia tu cabeza. Mientras tienes un intercambio de impresiones con las panteras debes esquivar los primarios objetos volantes (¡qué duro es ser héroe!). Si por esas cosas de la vida sales vivo del trance, ya sólo te queda destrozar dos piedras en la última sección de agua y te toparás de bruces con el bestial Centauro que guarda el final de nivel.

Para eliminarlo deberás saltar sobre su grupa cuando no mira (¡eso es valentía!) y su energía descenderá drásticamente. Cuando te ataque ve a la roca de la izquierda. Salta como un loco para evitar sus coces hasta que se largue hacia otro lado. Vuelve a repetir la operación tres veces más (golpea, corre a la izquierda y salta); el Centauro se quedará grogui y tu sólo tendrás que hacerle probar la medicina de tu superpuñetazo para dejarlo definitivamente fuera de combate.



¡Toma del frasco Carrasco! El Centauro practica el vuelo sin motor antes de estamparse contra el suelo.



Evita al Centauro saltando repetidamente sobre la única roca en el agua, situada a la izquierda de la pantalla.

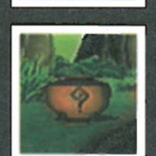
Listado de objetos



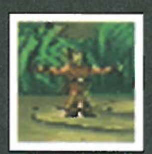
REFRESCO
Proporciona a Hércules un necesario avituallamiento, que se traduce en energía.



MONEDAS
Cuantas más monedas recojas, mayor será el porcentaje de nivel acabado. Sé avaricioso y no dejes ninguna de lado. Santa Rita Rita Rita, lo que se da no se quita.



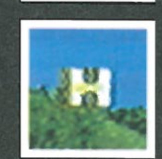
VASIJA
Píllala, ya que dentro puedes encontrar cualquier cosa (es muy probable que sea por este motivo que los avispados programadores dibujaron un signo de interrogación en ellas). De todas manera, hay algunas excepciones: por ejemplo, las que tienen dibujada una silueta dan una vida extra.



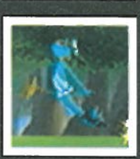
MINIATURA DE HÉRCULES
Consigue uno de estos objetos y el tamaño de la barra de energía se verá incrementado. Las figuritas están diseminadas timidamente a lo largo de los niveles.



ZAPATOS TURBO
No son zapatillas de marca, pero le proporcionan a Hércules un notable incremento de velocidad. Sólo se encuentran en algunas fases, como por ejemplo la segunda. Suelen aparecer justo cuando hay algún obstáculo importante en el camino. Además, con la velocidad extra te puedes cargar algunos bloques y piedras que suelen liberar algunos ítems extras.



LETRAS
A lo largo del juego te encontrarás las letras de la palabra Hércules desperdigadas por ahí. Si las reúnes todas conseguirás un premio especial en forma de password.



MARCAS
Por muy Hércules que seas, no eres inmortal. Esto significa que la puedes palmar más de una vez. Por suerte, si te encuentras este ítem en el juego podrás volver a empezar desde ese punto del juego cuando te derroten.

6.0

NIVEL CUATRO



La vida en la gran urbe te lleva de una aventura a otra. El nivel empieza sin demasiados problemas, perose va complicando progresivamente. La parte más dura del nivel es la confrontación final de Hércules con el Minotauro, en el que nuestro héroe debe demostrar que es capaz de hacerle morder el polvo sin tocarlo. Hay muchas áreas que explorar, pero todas son bastante pequeñas y pronto estarás de nuevo en el camino principal para finiquitar la fase.



A diferencia de otros niveles, aquí no te encontrarás con grandes problemas al principio. Aparte de algún que otro gato asilvestrado y el tipo que está escondido en el cubo de basura (¿el basurero quizás?) no hay demasiadas cosas que te puedan hacer daño. Es posible que te encuentres con algún bandido descarriado, pero tampoco supondrán un gran desafío para ti. Cruzar la calle es fácil: mira, corre y salta.

La ciudad está repleta de ítems. Incluso hay exhibicionistas pululando por ahí que van repartiendo monedas (hummm, ¿a cambio de qué te ofrecerán dinero?...).

¡AY! TORITO BRAVO

Cuando hayas pasado de largo al Minotauro muerto, te toparás de bruces con los primeros esqueletos con ganas de pelea. Un buen espadazo y se convertirán en polvo (no somos nada). Explorando el área te encontrarás numerosos objetos útiles y armas en las partes altas del mapeado. Ve hacia la derecha y te encontrarás con unos cuantos mástiles, que deberás utilizar para sortear un muro. Tras este obstáculo te encontrarás con una amenaza alada: pajarracos gigantes que se llevan a pulso a los ciudadanos, no se sabe con qué intención. Lo mejor es utilizar las espadas del rayo y del fuego (la carne de ave asada es deliciosa) o, en su defecto, salta como un poseso mientras arreas a los bichos emplumados con armas más primarias. Definitivamente, estos enemigos no deberían ser un gran obstáculo para ti. Cuando te hayas cargado los suficientes, los muy gallinas huirán en desbandada y tú podrás continuar con tu misión.

Un poco más a la derecha verás una parte del suelo que tiene pinta de ser frágil. Estimado lector: si a estas alturas no sabes lo que tienes que hacer, nos retiramos de esta profesión.

Salta y pisotea garbosamente la superficie del suelo para revelar un área secreta. Pilla todo lo que puedas, sal y vuelve a la ruta de la derecha. En tu interminable camino hacia el final deberás subir algunos escalones y luego ir a la izquierda para luego coger una nueva ruta que te llevará, de nuevo, a la derecha. Sólo hay un buen camino para seguir; los demás llevan a callejones sin salida, pero están repletos de ítems. Deberás cruzar de nuevo una calle alguna que otra vez más. En el último cruce te saldrán al paso tres carros. Ningún problema para un tipo con tu experiencia.

Tira para la derecha, subiendo y descendiendo cuando sea necesario, hasta que te encuentres un extraño pilar que deberás hacer añicos. Unos pasos más, un rayo por el camino, y llegarás al final.

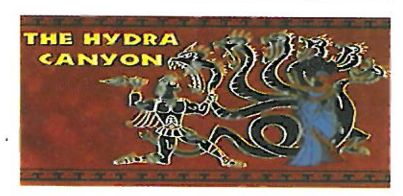
¡Torero! ¡Torero!

En una parte del nivel debes derrotar obligatoriamente a un portentoso Minotauro (¡ahí querríamos ver a Jesulín!). Las armas convencionales no le harán ni cosquillas a esta bestia parda, así que pasa de él y camina hacia la derecha hasta que te encuentres un adoquín gigante cuadrado. Sosténla con tu fuerza hercúlea y ve a por el cornudo que intentará darte con unas piedras. Por suerte, la puntería no es su fuerte. Tras un par de disparos se pondrá a reír sin venir a cuento, momento que tú aprovecharás para darle su merecido. Lánzale la piedra a la cabeza. Así conseguirás quitarle parte de su energía. Repite el proceso y triunfarás.



5.0

NIVEL CINCO



Al principio pensarás inocentemente: "Ah, una cabeza, no hay problema para el tipo más duro del mundo". Pero las cosas no son siempre lo que parecen. Sin embargo, cuando te cargues la cabeza en cuestión, brotarán dos en su lugar, así que deberás pensar rápido y ser hábil con la espada si no quieres que se te merienden.



Matar a la Hydra no es tan fácil como podrías suponer. No hace falta decir que las sombras que aparecen en el suelo son en realidad piedras que caen para dar más emoción al juego. Así que... ¡no te quedes debajo de ellas! Respecto a la Hydra, lo mejor es siempre la cabeza que queda más a la derecha de la pantalla. Para ello quédate justo debajo de la cabeza en cuestión y espera un par de segundos. Cuando la cabeza se mueva un poco hacia atrás, desplázate un poco hacia un lado; luego, cuando sus fauces vayan a por ti, corta rápidamente el problema de raíz. Ahora haz lo mismo con la siguiente. Coge los recargadores de energía y vasijas que vienen con las piedras que caen.

Ve cargándote cabezas hasta que el monstrenco pierda toda su energía y, entonces, un enorme pedrusco caerá del techo reduciendo sus restos a la nada.

6.0

NIVEL SEIS



¡Guau! ¿Será Rupert su peluquero? De todas maneras, Medusa no es lo que podríamos llamar "una mirona", ya que tiene una habilidad especial para que los hombres estén duros (convirtiéndolos en piedra, ¡malpensado!). Como el protagonista de *Furia de Titanes*, deberás devolverle su pizpireta mirada y convertirla en piedra, usando para ello un espejo.



Esta mujer con pinta de ser la peor de las suegras es algo más peligrosa que la propia Hydra. La clave para derrotarla es situarse detrás de una columna –la cual tiene un espejo en el otro lado– y esperar a que utilice contra ti su verdosa mirada. La muy bestia se cargará la columna, pero dejará libre el espejo, que es lo que interesa. Cuando vuelva a posar su mirada en tu cuerpo serrano, sus rayos rebotarán en el espejo y la herirán a ella. Repite lo mismo con todas las columnas de la estancia y, al final, se convertirá en piedra.

Mientras realizas la operación debes tener en cuenta tres problemas más. El primero son los esqueletos armados que, en realidad, no son demasiado peligrosos. El segundo es que la Foca, perdón, Medusa tiene la mala costumbre de saltar y, gracias a su tonelaje, provoca numerosos desprendimientos de piedras. La única defensa para evitar el despachurramiento es tratar de esquivarlas corriendo de izquierda a derecha. El tercer peligro son los disparos de energía que vienen en ambas direcciones. Si calculas bien saltarás y los disparos pasarán de largo.

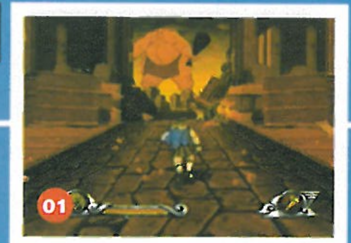


6.0

NIVEL SIETE



Como en la segunda fase, sólo tienes que guiar a Hércules sorteando todos los obstáculos.



La acción comienza con temblores de suelo, edificios cayendo y un gordinflas que causa alboroto.



Sube por las escaleras y recoge las monedas, bebidas, muñecos y, a veces, cascos de invisibilidad.



Un carro se cruza en tu camino. Pisa el freno y espera a que pase.



Los zapatos turbo te permiten cargar contra un muro y recoger diversos ítems.



Con un carro delante de ti, quizá lo mejor será ir por las escaleras de la izquierda.



Has llegado a la primera marca. De aquí en adelante, si Hércules sucumbe empezará desde este punto.



Coge las monedas. Pero ¡espera! ¿Puede ser eso un casco de invisibilidad?



Siempre será mejor coger las escalera para evitar las barreras de gente y carros.



Hércules ha encontrado otra letra de su nombre. Unas cuantas más y obtendrás un password.



El gordinflas provoca un terremoto y la calle se unde. Salta rápido antes de que sea demasiado tarde.



Oh, una curva. No puedes ver todo lo que tienes enfrente, pero la parte interior suele ser la más segura.



Con los ciudadanos aterrorizados huyendo a toda leche será mejor que tengas buenos reflejos.



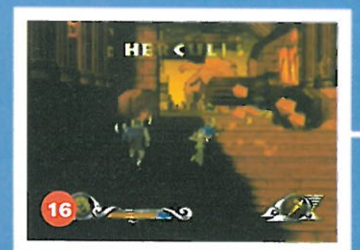
Rompe los muros con las zapatillas veloces para encontrar objetos en el otro lado.



El supertiparraco sigue causando destrozos; disfruta del momento de paz, que no durará mucho.



Mira ese muro hecho añicos. Has ganado de nuevo un casco que quedaba muy a mano.



Otra letra te acerca más al password secreto. De todas maneras, nosotros ya lo tenemos.



El camino se rompe por última vez y cada vez estamos más cerca del obeso objetivo.



Otro muro a punto de romperse. No hay duda de que detrás hay cosas interesantes.



El hijo de Zeus demuestra que es algo más que una pulga para el gigantón. ¡Chúpate esa!



PASSWORDS

Usa estos códigos para saltar al nivel que más te guste..



N2 The Hero's Gauntlet



N3 Centaur's Forest



N4 The Big Olive



N5 Hydra Canyon



N7 Cyclops Attack



N8 Titan Flight



L9 Passageway Of Eternal Torment



L10 Vortex Of Souls

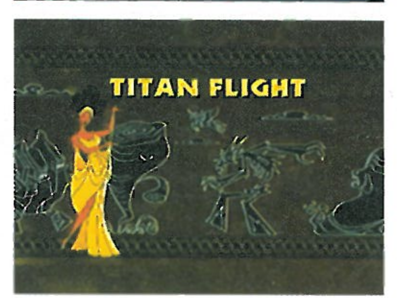


Ver todas las secuencias



8.0

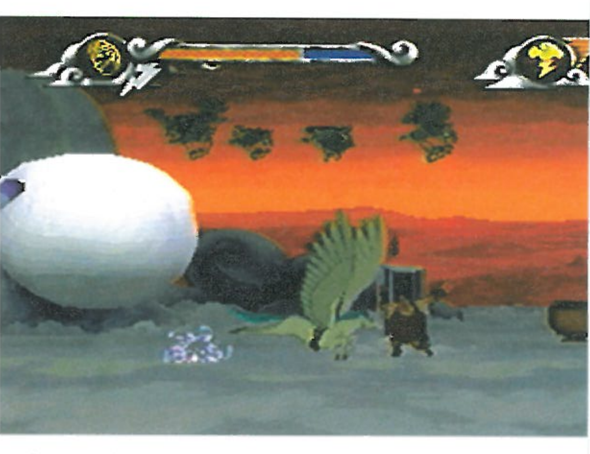
NIVEL OCHO



Empiezas el nivel con tan sólo tu espada y ninguna otra forma de defensa, a excepción de tu ingenio y de esta magnífica guía. Así que, con la revista en ristre, estáte preparado para cualquier cosa.

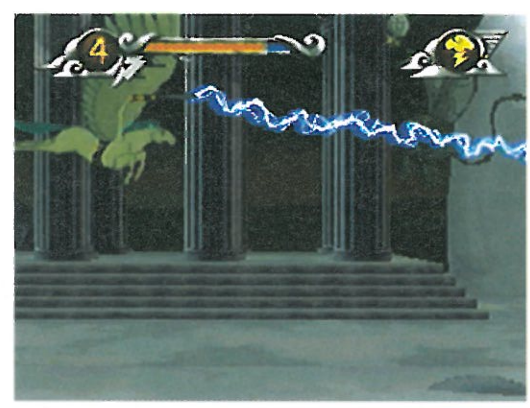
El primer peligro es una bandada de pájaros que se mueven lentamente hacia arriba y hacia abajo en fila india. Su lentitud es su perdición, ya que tienes tiempo de sobras para matarlos uno a uno. Lo más seguro y recompensado –en forma de ítems– es volar tan bajo como puedas. Aquí encontrarás algunos reforzadores de armas (espada del rayo y demás). De hecho, tras la primera oleada de pájaros encontrarás tu primer reforzador. Así que utilízalo rápidamente presionando R1 y destruye las siguientes dos bandadas –juntas– antes de que se te acerquen demasiado.

Aparte de los diversos ítems que aparecen en la parte de debajo de la pantalla, también aparecen otros cuando eliminas a tus enemigos. Eso sí, has de ser muy rápido a la hora de recogerlos porque sino desaparecen entre las nubes y quedan fuera de tu alcance. Usa tus reforzadores de armas siempre que puedas: es mucho más fácil derrotar a los pájaros con el poder de los dioses que con tu cutre-espada habitual. De todas maneras, usa el poder sólo cuando sea necesario porque, de lo contrario, lo echarás en falta cuando te enfrentes a enemigos más poderosos. Cuando veas un zoom de pantalla mayor que el habitual significa que estás a punto de encontrarte con un bicho mucho más peligroso que los anteriores: un urraco gigante.



Dispara continuamente al gran pájaro hasta que muera y caiga más allá de las nubes, y luego recoge todo lo que deja tras de sí. Después de liquidar a este gorrión sobredimensionado, ve al extremo inferior derecho de la pantalla. Al cabo de un rato el escenario se llenará de docenas de largos y puntiagudos carámbanos de hielo que caen de arriba hacia abajo. Ahora te tienes que mantener en la parte de abajo a la derecha de la pantalla y así estarás a salvo de las inclemencias del tiempo. Si no lo haces, pues nada, ¡tú verás! Justo cuando pases por las "puertas del paraíso", cesará la lluvia de carámbanos y un séquito de pájaros irá detrás de ti. Si vuelas bajo, cogerás las espadas de rayo y fuego que hay por ahí.

Tras dos pequeñas oleadas de pájaros, volverán a apedrearte con carámbanos que caen desde el cielo. Sitúate igual que antes en la parte de abajo a la derecha de la pantalla. Otra ventaja del vuelo bajo es que a veces te encontrarás con un humano atado a un poste de madera. Si lo liberas te recompensará con una generosa cantidad de objetos que se convertirán en un festín para ti.



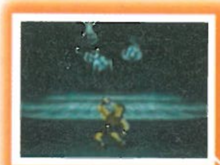
Una vez que los carámbanos paren de caer, la temperatura pasará del hielo al fuego (como si del clima británico se tratara). En este punto lo mejor es dejar de volar bajo y pasar a un punto medio de la pantalla. El primer ataque te vendrá por abajo en forma de una extraña bola de fuego surgida de las profundidades de la pantalla. Lo siguiente que te encontrarás son dos círculos de fuego por los que deberás pasar antes de que se formen completamente. Tras el segundo círculo aparecerá frente a ti una altísima columna de fuego. Vuela alto cual paloma para sobrepasarla y luego desciende en picado para superar el siguiente obstáculo flamígero. Tras superar con éxito el fuego, otra bandada de pájaros vendrá a por ti.

Vuelve a descender para recoger objetos y ayudar a los humanos necesitados. Poco después te darás de bruces con otro pájaro gigante. Usa la espada del rayo si tienes alguna y, en caso contrario, dale caña al pajarraco con la espada de fuego que aparece justo antes de este enfrentamiento.

¿Qué cosa más te podría suceder? Pues, para empezar, el tiempo da un giro inesperado: empieza a llover a cántaros y la pantalla se oscurece. Aunque no hay un peligro inmediato, debes tener un poco de cuidado con las enormes piedras y pilares que empieza a arremolinar la tormenta. Un poco más adelante los demonios del fondo de la pantalla empiezan a obsequiarte con rocas de respetable tamaño, pero tienes tiempo de sobras para evitarlas.

Todo lo que queda por hacer ahora es eliminar un par de formaciones de pájaros y esquivar una pequeña ducha de objetos contundentes… antes de encontrarte con el dios de dioses: Zeus. Para liberarlo de su prisión de piedra sólo tienes que sobrevolar por encima de él.





¡Yabba dabba doo! Estoo...eres un machote.

Manténte a un lado y luego prepara para un salto a través.



Salta sobre los esqueletos y fíntalos por la izquierda o la derecha.

Usando los chachi-zapatos veloces embiste a los pedruscos.



Caen rocas puntiagudas desde el vacío. Reduce la marcha y espéralas.

Si quieres superar esta parte prepárate para un salto de fe.



Recoge las letras durante la ruta para revelar los passwords.

Anticípate al movimiento de las piedras para mantenerte en el camino.



Evita los huesos que caen reduciendo la marcha.

No te preocupes por los fantasmas. No te pueden dañar.



9.0 NIVEL NUEVE

PASSAGEWAYS OF ETERNAL TORMENT

¿Qué camino escoger? No importa, los dos son realmente chungos.



¡Vaya fiera! Unos pasos más y estarás a salvo en casita.



¡Cuidadín! Caen más rocas punzantes desde arriba. ¡Es fácil!

¡Mira! Casi lo has conseguido campeón.



Salta alto en el aire para evitar los huesos polvorientos de los esqueletos.

Evitar los pedrolos es fácil: échate a un lado y corre.



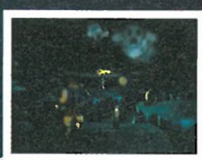
Mantén el paso firme ante estos tipejos.

¡Vaya! Caen más huesos. Reduce la marcha y pasa de ellos.



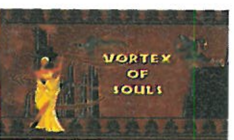
Las piedras pequeñas caen aleatoriamente.

Salta sobre estos bichos si no quieres acabar tostado.



Salta de izquierda a derecha para evitar los agujeros entre plataformas.

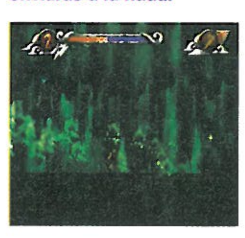
10 NIVEL DIEZ



A pesar de que los anteriores jefazos finales han sido bastante facilones (una vez que sabemos como derrotarlos), uno espera que Hades, el dios del Averno, dé algo de guerra al jugador. Pues bien, éste no es el caso. Cuando aparece, Hades se pasea cual mocita pizpireta de un lado a otro de la pantalla mientras te lanza rayos debilitadores de color azul.

Para hacerle desistir de tan lamentable actitud basta con acariciarle el espinazo con la espada. Con ello, además de hacer disminuir su energía, se te dará la oportunidad de volver a atacarle. Para pararle los pies sólo debes seguirle por la pantalla (saltando por encima de los pequeños charcos de fuego azul) e irlo rebanando con la espada. Cuando llegue a uno de los extremos de la pantalla salta sobre las repisas para alcanzarle.

Mientras haces todo esto caerán ítems del cielo que te darán la oportunidad de reponer fuerzas, aumentar el tamaño de tu barra de energía e incluso ser invisible (con la ayuda del casco). Después de estar un rato dándole batalla lo enviarás a la nada.



Game Over Hades ha sido derrotado, pero lo más importante es que Hércules le ha devuelto la vida a su querida Meg (*¡qué potito!*). Después de ascender en una nube hacia el cielo (muy mono él), Hércules es recibido como un héroe por los dioses. Otra vez nos vuelven a demostrar que la fuerza de nuestros corazones es más poderosa que nada en el mundo (nos parece haber oído esto alguna otra vez, ¿no?).

FIASCO  CUTRILLO  PASABLE  POTENTE GENIAL 

Periféricos psx

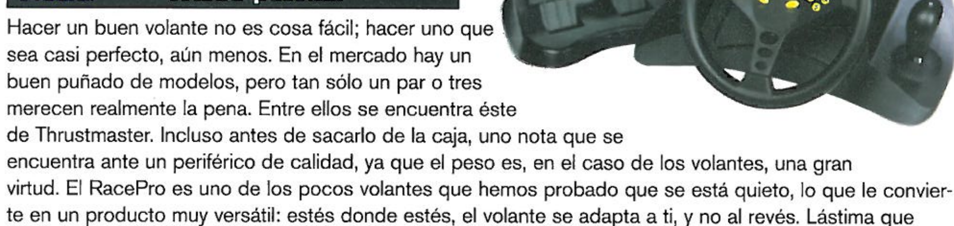
mandos tarjetas de memoria joypads pistolas volantes altavoces cables

COMPARATIVOVOLANTES

Nos hemos puesto manos a la obra con *TOCA 2*, y aquí tenéis los resultados...

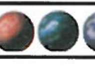
FORMULA RACEPRO

Fabricante: **Thrustmaster**
Distribuidor: **Herederos de Nostromo**
Precio: **17.990 pesetas**



Hacer un buen volante no es cosa fácil; hacer uno que sea casi perfecto, aún menos. En el mercado hay un buen puñado de modelos, pero tan sólo un par o tres merecen realmente la pena. Entre ellos se encuentra éste de Thrustmaster. Incluso antes de sacarlo de la caja, uno nota que se encuentra ante un periférico de calidad, ya que el peso es, en el caso de los volantes, una gran virtud. El RacePro es uno de los pocos volantes que hemos probado que se está quieto, lo que le convierte en un producto muy versátil: estés donde estés, el volante se adapta a ti, y no al revés. Lástima que esto no suceda también con los pedales, cuyo diseño desmerece mucho del resto del producto.

La textura del volante, que está recubierto de goma, resulta muy agradable y cómoda para agarrarlo con seguridad. Dispone de todas las 'pijaditas' a las que nos tienen acostumbrados los volantes de última generación y lo único que le sobra es... precio. Es claramente más caro que el resto de sus competidores, que ya es decir.

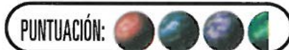
PUNTUACIÓN:   

VOLANTE MAD CATZ

Fabricante: **Mad Catz**
Distribuidor: **Varios**
Precio: **12.900 pesetas**

Mientras que en el reino de los mandos analógicos el controlador oficial de Sony todavía aguanta el tipo frente a un grupo cada vez más numeroso de rivales de calidad, no puede decirse lo mismo sobre el que fue el primer volante en aterrizar en el planeta PlayStation: nuevos modelos como los otros dos volantes aquí analizados son claramente superiores al clásico de Mad Catz en casi todos los aspectos.

La respuesta de este dispositivo en los giros es buena, pero poco sensible: en las curvas cerradas te verás obligado a dar volantazos como un poseso en lugar de controlar con la precisión de Michael Schumacher. Sin ser una delicia de comodidad, los pedales y el cambio de marchas cumplen su función con corrección. Los materiales y el diseño ergonómico, por su parte, son funcionales, aunque rudimentarios en comparación con los de la competencia. Los años no perdonan, y el volante que nos dejó a todos flipados hace un año y pico se ha convertido hoy en un dispositivo que se queda en meramente correcto.

PUNTUACIÓN: 

PS TWIN TURBO

Fabricante: **Technology Inn.**
Distribuidor: **I-Man**
Precio: **12.900 pesetas**

Desembalar este volante de su caja es toda una experiencia vital. Pieza central de gran tamaño, pedales exquisitos, pieza independiente para cambio de marchas y freno de mano, chapa inferior de aluminio, ventosas...¡genial! Después de instalar las piezas del aparato y encender la consola mientras aguantamos los nervios, empiezan a surgir las dudas por culpa de su difícil instalación. Debes elegir entre la configuración Negcon y la analógica/Dual Shock intentando que todos los accesorios (freno de mano, cambio de marchas, pedales, vibración...) funcionen a la vez. Tras la ardua instalación llega el momento de jugar. Tomamos la primera curva y... ¡vaya!, la cosa no va tan bien como esperábamos. El control es muy rígido; parece como si te movieras utilizando la cruceta del pad: o vas hacia delante o giras totalmente hacia un lado. La vibración es un buen añadido, pero no transmite la sensación de garra en la conducción que sí proporciona un buen Dual Shock. La conclusión es que PS Twin Turbo tiene unos fantásticos accesorios y una presencia imponente, pero falla en lo principal: la maniobrabilidad (sobre todo en comparación con el Formula Race Pro).

PUNTUACIÓN:



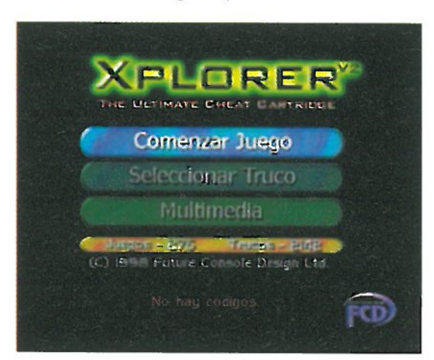
Volantes	Precio	Vibración	Compatibilidades	C. de marcha	Pedales	Instalación	Materiales	Ergonomía	Respuesta	Puntuación
Ps Twin Turbo	12.900	Sí	Negcon, analógico	Sí	4,5	2	4	4	3,5	
Mad Catz	12.900	No	Negcon	Sí	3	5	3	3,5	3	
Formula RacePro	17.990	No	Negcon	Sí	2,5	5	4,5	4,5	5	

Nota: todas las puntuaciones están expresadas sobre un máximo de 5 planetas.

PS TWIN TURBO

Fabricante: **Blaze**
Distribuidor: **Ardistel**
Disponible: **dentro de un mes**

Pronto saldrá a la venta una versión mejorada del cartucho de trucos Xplorer con bastantes novedades, entre ellas una serie de funciones mejoradas para extraer imágenes fijas y animadas de los discos de PSX. Por otra parte (y más importante), hemos podido comprobar en un prototipo preliminar que los menús en pantalla del Xplorer 2 serán ¡en español!
Según *PlanetStation* ha podido comprobar en este prototipo, el Xplorer 2 es capaz de hacer algo maravilloso: recuperar –en ciertas condiciones– partidas guardadas que hayas borrado por accidente. Otra prestación que también ha mejorado es la reproducción de discos de audio: con un cable Scart estéreo (el mismo distribuidor comercializa uno por 1.495 pesetas), podrás escuchar tus discos favoritos en un equipo de alta fidelidad sin necesidad de ningún aparato lector de CD.



Los propietarios de Xplorer antiguos podrán disfrutar de todas estas novedades actualizando su cartucho a la versión 2: sólo tendrán que enviar el dispositivo al distribuidor, Ardistel, que sólo cobrará unas 1.000 pesetas para cubrir los costes de envío. Parece demasiado bueno para ser verdad, así que cuando esté listo del todo lo someteremos a un riguroso análisis.

CYBER SHOCK

Fabricante: **Blaze**
Distribuidor: **Ardistel**
Disponible: **Primavera**

Es tan futurista y tan galáctico que todavía no está en las tiendas, pero el distribuidor nos ha pasado un prototipo para que vayamos flipando. Lo más espectacular de este nuevo artilugio de Blaze es su original aspecto, no sólo por su forma sino también por el recubrimiento metalizado de la carcasa. Además, hemos podido comprobar que la vibración hace algo más que cosquillas. Otra de las curiosidades del Cyber Shock es que los "champiñones" se pueden sustituir por cuatro extremidades diferentes, a gusto del consumidor (van incluidas en el paquete). Lo único que por el momento no está muy claro es el pad direccional, que aparte de ser visualmente muy moderno no resulta muy cómodo de manejar; veremos cómo llega a la versión final. Cuando salga, veréis nuestro análisis completo y la puntuación.



SHOCK HAMMER

Fabricante: **Thrustmaster**
Distribuidor: **Herederos de Nostromo**
Disponible: **6.990 pesetas**

Muchos controladores no oficiales van y vienen sin pena ni gloria. Tan sólo de vez en cuando un fabricante consigue crear algo no sólo original sino también memorable. Podría ser el caso de esta joya azul que ofrece mucho más que un diseño insólito. No le falta ninguna de las funciones que puede tener un controlador (incluida una buena compatibilidad Dual Shock), y además dispone de un botón de 'Turbo' y uno de 'Slow' para afinar al máximo. Tanto los sticks como los laterales están recubiertos de un material especial antideslizante, detalle que algunos jugadores agradecerán mucho. Este periférico cumple todas sus funciones a la perfección, pero ¿te convencerá más que el oficial de Sony? Es cuestión de gustos. En todo caso, nadie se sentirá defraudado por esta joya azul.

PUNTUACIÓN:

EQUALIZER

Fabricante: **Datel**
Distribuidor: **Centro Mail**
Disponible: **5.990 pesetas**



Otro cartucho de trucos que llega a las tiendas de nuestro país. Producido por el mismo fabricante que el Action Replay (que es algo más conocido), el Equalizer posee la mayoría de las funciones que se esperan de un dispositivo de este tipo, aunque su rendimiento y su acabado está algo menos conseguido que el de algunos modelos de la competencia. Los menús están en inglés, la respuesta del aparato es lenta y, al explorar algunos discos, se cuelga de forma recalcitrante. No se indica en ninguna parte la cantidad de memoria incluida, aunque de serie dispone de menos trucos que, por ejemplo, el Xplorer. No es la mejor opción, pero es económico.



MIGHTY ZAO: "HOUSTON, TENEMOS UN RATÓN"

Guión y dibujos: Abraham López Guerrero

Resumen de lo publicado:
Zao es un ratón rosa y morado













¡GANA!



y



te invitan a participar en el sorteo de 10 ejemplares del juego **SCARS**, del que publicamos una guía en el número 2 de *PlanetStation*.

¿De qué tienen nombre los vehículos de SCARS?

A) De ciudad
B) De personaje de cuento
C) De animal
D) De piloto famoso

Para **participar** sigue estos **sencillos pasos**:

1. **Estudia** las cuatro respuestas y **reflexiona**. También puedes **investigar** (los números atrasados de *PlanetStation* son un pozo de sabiduría...)
2. Toma una **decisión** y consúltala con tu **familia, amigos y seres queridos**.
4. Coge el **teléfono** y marca el **906 319 344**.
5. En cuanto oigas respuesta habrás entrado en el planeta *PlanetStation*. Estarás en **buenas manos**, así que **déjate llevar** por la operadora...

Recuerda: 906 319 344

El sorteo se celebrará el **31 de marzo** en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario). Los nombres de los ganadores se publicarán en el **número 7** de *PlanetStation*.



Llévate uno de los 10 volantes Race 32/64 Shock 2

que



y Guillemot

sorteamos entre los acertantes de esta cuestión:



¿Qué novedad caracteriza al Race 32/64 Shock 2, de Guillemot?

A) El sistema "retroback"
B) El efecto "estéreoshock"
C) La tecnología "microwheel"
D) La técnica "racestation"

Este excelente volante, analizado en el **número 2** de *PlanetStation* y puntuado con 4 planetas puede ser tuyo.

Rellena el cupón que hay en esta misma página, recórtalo, mételo en un sobre y mándalo a:

Concurso Race 32/64 Shock 2
PlanetStation - Editorial AURUM
C/ Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat



El sorteo se celebrará el **31 de marzo** en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario). Los nombres de los ganadores se publicarán en el **número 7** de *PlanetStation*.

BASES DE LOS CONCURSOS:

- Aceptar las bases del concurso.
- No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de *PlanetStation* ni de la Editorial Aurum.
- Confiar en la honradez de los miembros del jurado y, por lo tanto, aceptar el resultado del sorteo.
- Sólo se aceptará una respuesta por cada llamada o cupón.
- Las llamadas deben realizarse y las cartas enviarse antes de la fecha en la que se celebra el sorteo.

Precio llamada: 43 pesetas/minuto festivos y noches, 54 pesetas/minuto laborables por la tarde y 67 pesetas/minuto el resta de horarios (IVA incluido).

¿Qué novedad caracteriza al Race 32/64 Shock 2, de Guillemot?

❑ **A) El sistema "retroback"**
❑ **B) El efecto "estéreoshock"**
❑ **C) La tecnología "microwheel"**
❑ **D) La técnica "racestation"**

Nombre ....

Dirección ....

....

Teléfono ....

EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

• ¡POR FIN LE ECHAMOS EL GUANTE A METAL GEAR SOLID! NO TE ARRIESGUES EN LA AVENTURA MÁS ESPERADA DEL PLANETA PLAYSTATION SIN LA PRIVILEGIADA COMPAÑÍA QUE TE OFRECE PLANETSTATION. EN EL NÚMERO 6 DAMOS EL PISTOLETAZO DE SALIDA: PRIMEROS PASOS, ANÁLISIS Y MÁS.

• SI NO QUIERES PERDERTE ENTRE LAS SIGLAS DEWCW/NWO THUNDER, ¡DÉJATE GUIAR!

• DESCUBRE LA POTENCIA DE MAX POWER RACING Y TODOS SUS SECRETOS: COCHES, PISTAS...

• NO TE QUEDES SIN BLANCA: EN NUESTRA GUÍA PLATINUM RECUPERAMOS A CROC Y LO SACAMOS DE PASEO. ADEMÁS, SORTEAMOS 25 COPIAS DEL JUEGO.

¡RESERVA YA TU EJEMPLAR DE PLANETSTATION: ACTUALIDAD, PREVIEWS, ANÁLISIS, GUÍAS, TRUCOS A MANSALVA, PERIFÉRICOS Y MUCHO MÁS!